LEFT 4 DEAD 2 + THE SABOTEUR + DIRT 2

A hónap újdonságai részletesen bemutatva / Guru extra: Az összes új böngésző tesztje

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC guru

Ne maradj le semmiről!

BEST OF 2009

Az év legjobb játékai kategóriánként
+ a gurus szerkesztők toplistái

Vásárlási tanácsadó 8 oldalon!

AZ ÉV LEGJOBB HARDVEREI

12 kategóriában, minden ami egy játék PC-hez fontos
Mit érdemes venni és mit nem? – cikkünkből kiderül

MODERN WARFARE 2

A MULTIPLAYER TIPPEK
CSAK A GURUBAN!

COMMAND & CONQUER 4

TIBERIAN TWILIGHT

Minden téren új játékélmény, és egy
15 évestörténet végkifejlete
– kihagyhatatlan!

ZSENIÁLIS AKCIÓ:

most minden előfizetőnek
egy PC-s játék ajándékba

- NFS: Shift,
- Dragon Age,
- Dirt 2,
- OF: Dragon Rising

1995 Ft 2010. 01.

www.motorpresse.hu

Magyarország vezető motoros magazinja.
Keresse az újságárusoknál.

50-2300 cm^3

Minden, amit a motorokról tudni érdemes

Az én világom.

MOTORREVÜ

SZERKESZTŐSÉG
Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Takáts Zoltán (SkiTZ) ztakats@motorpresse.hu
Borító és hardver design: Británszky János (britt) jbritanszky@motorpresse.hu
Korrektor: Gózon Eszter (Csiga)
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

Hirdetési igazgató: Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés: Varga Annamária, Törő István

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Hannes Ludwig

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Egy szám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

KELLEMES ÜNNEPEKET!

Hónapok óta készülünk rá, próbáltuk megszerezni, de az utolsó pillanatban mindig kicsúszott a kezünk közül. Cikkíróink sora veszett oda érte, végül már csak maroknyian maradtunk Chris gépe körül, de sikerült! Fogadjátok szeretettel a PC Guru karácsonyi ajándékát, az utóbbi időszak egyik legjobb játékát, a Mass Effectet! Teljesen magyar változatban, DVD-tokkal, kézikönyvvel – köszönjük, hogy egész évben kitartottatok mellettünk, és hogy 2010-ben is a PC Gurut választjátok! (DVD mellékletünket ez alkalommal az internetről tudjátok letölteni – a következő számtól már ismét lesz DVD a PC Guruhoz). Korántsem ekkora meglepetés, de legalább ennyire hasznos, hogy kategóriákra bontva összegyűjtöttük nektek 2009 legjobb játékait. Kiderül, hogy miért szorult le az első helyről a Modern Warfare 2, mi volt az év bukása, mi okozta a legnagyobb meglepetést, mit gondol a szakma nagy öregje az idei felhozatalról, továbbá Bate, Miguel, Chris és Shoebaron toplistáit is megtaláljátok a cikkben. A hónap kellemes meglepetése a The Saboteur, de legalább ennyire a szívünkhöz nőtt a B-kategória „sztárja", a Torchlight is. A Saboteur érdekessége, hogy az első kipróbálásnál percekig csak káromkodva tudtunk véleményt formálni róla, de aztán annyira megnyert magának mindenkit, hogy Bate végül 89 százalékra értékelte. (Időközben karácsonyra való tekintettel bevezettük, hogy minden egyes káromkodás után 20 forintot kell dobnunk egy perselybe. Kövessétek a PC Gurut!)

Évek óta nagy sikernek örvend a hardveres rovat karácsonyi ajánlója: az idén tovább tökéletesítettük a régi formát, és immár több adattal, részletesebb értékeléssel, új kategóriákkal mutatjuk be nektek a legjobb vételeket. Ami biztos: ezek a monitorok, videokártyák, egerek, billentyűzetek nálunk már mind bizonyítottak, garantáltan nem fogtok csalódni bennük. Közel 1500-an küldtétek vissza a PC Guru nagy kérdőívét, így a szerkesztőség decemberben sem fog pihenni: a visszajelzéseitek alapján egy sor újdonsággal jelentkezünk majd a januári számunkban – érdemes lesz akkor is velünk tartanotok.

Boldog karácsonyt és kellemes ünnepeket kíván nektek:

A PC Guru csapata

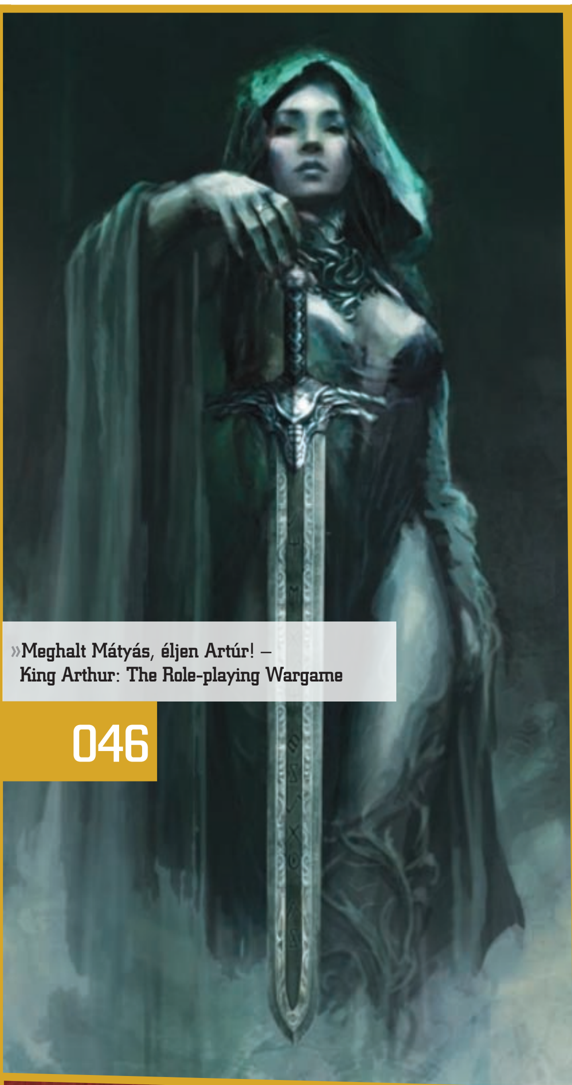
A GURU LEGYEN VELETEK!

A PC guru következő száma 2010. január 7-én jelenik meg!

Tartalom

2010/01

»Szabotázs, egyenlőség, testvériség – The Saboteur 058



»Meghalt Mátyás, éljen Artúr! – King Arthur: The Role-playing Wargame

046

Bemutató

008 Hírek
014 2009 a monitor mögül
018 Lesz zsákodban minden jó
020 2009 legjobbjai
028 Command & Conquer 4 Tiberian Twilight
032 Közösségben az erő
036 Dust 514

»Hardver

084 HW-hírek
088 2009 legjobb vételei Karácsonyi hardverajánló
095 Kis étvágyú noteszek
096 A nagy böngészőteszt
100 Homok a Gépezetben

»Teszt

040 Colin McRae: DiRT 2
044 Manhunt 2
046 King Arthur
050 Ninja Blade
052 Left 4 Dead 2
056 The Sims 3: World Adventures
058 The Saboteur
062 Lego Indiana Jones 2 The Adventure Continues
064 Men of War: Red Tide
066 Torchlight
068 CSI: Deadly Intent
069 Peggle
070 Modern Warfare 2 tippek-trükkök
073 Serious Sam HD
074 New Super Mario Bros. Wii
076 Xbox 360: Ablak a nagyvilágra

»Rovatok

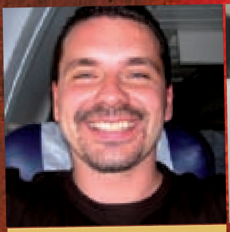
078 Top 5 Classic
079 Nosztalguru
080 Gondolatébresztő
082 Mentőöv
104 Levrov
106 Külvilág

052 »Első szabály: erőnlét – Left 4 Dead 2

040
»Bal kettes sodrós – Colin McRae DiRT 2

068
»Ördögük volt, fáklyával űzik – Torchlight

Mire megjelenik az újság, elérhető közelségbe kerül az év vége. Ha visszamehetnél az elmúlt egy esztendő bármelyik napjára, mit változtatnál meg?

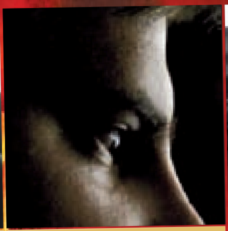


Shoebaron

Ez teljesen egyértelmű! A forgalmi vizsga utolsó percében behajtottam egy lakó-pihenő övezetbe – mint később kiderült, ez végzetes hiba volt. Vicces kollegáim másnap több helyre is kiplakátolták az ominózus táblát és a pontos jelentését. Nem tudtam nevetni rajta.

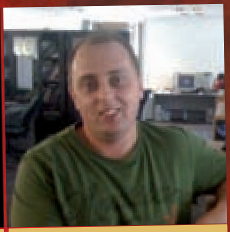
Bate

Ha módom lenne rá, akkor én az év első negyedébe röppennék vissza, és azon munkálkodnék, hogy fondorlatos módon megakadályozzam magam, hogy megismerkedjek azzal a valakivel, aki rengeteg kellemetlen pillanatot okozott nekem 2009-ben, ezzel téve egy kicsit élvezetesebbé az idei évet...



Miguel

A többiek csupa-csupa negatívumot írnak majd (esetleg azt hazudják, hogy semmit sem változtatnának meg), így rám hárul a feladat, hogy leírjam, ami nekik eszükbe sem jutott: szívesen átélnék újra néhány vidám pillanatot, például újra sokkot kapnék a londoni metrón, mikor a feleségem felhív, hogy apa leszek.

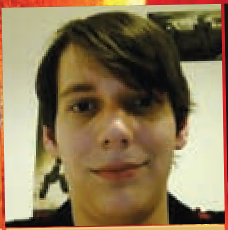


Chris

Nehéz kérdés. Volt valamikor egy komoly gyomorrontásom a nyáron, na azt szívesen kihagytam volna. Most már csak megfontoltan, vagy inkább sehogy sem cselekszem, szóval nem sok mindent bántam meg az elmúlt évben. De ha az egész életemre vonatkozna a kérdés, akkor lenne mit javítgatni.

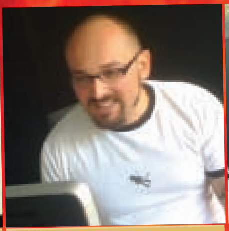
Joc

A bölcsességfogam kiműtésének körülményein mindenképp változtatnék „némileg". Az új változatban mondjuk nem három és fél óra alatt sikerülne kiszednie a dokinak hat darabban, hanem három és fél másodperc alatt – egyben. Ennél jobban már csak az a verzió tetszene, ha egyáltalán hozzá se kéne nyúlni...



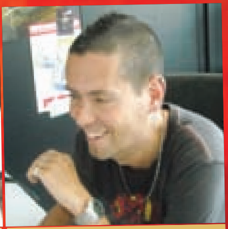
Chocho

Az égvilágon semmit. Nem azt mondom, hogy nincs amit megbántam, vagy akkor ott, abban a bizonyos helyzetben másként is csinálhattam volna, de úgy gondolom, hogy attól vagyok az aki, ahogyan cselekszem, és ezt megmásítani sosem szeretném, még akkor sem, ha csak egy napomról lenne szó.



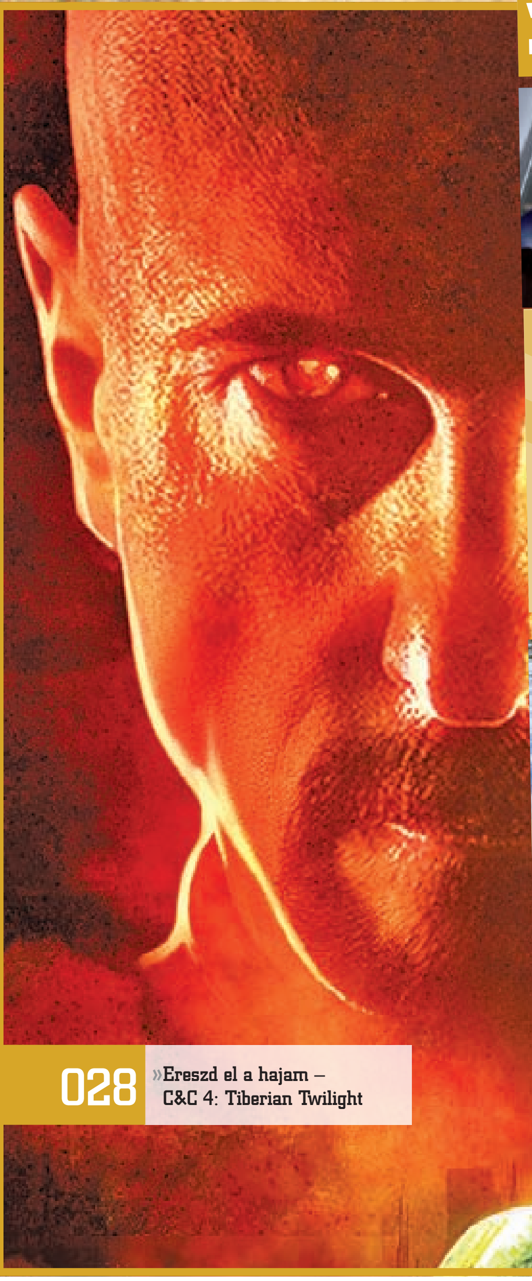
Britt

Ha visszatérhetnék arra a napra... Biztosan kikapcsolnám a PC-t mielőtt elutazunk a hétvégén, vagy legalábbis bontanám az internetkapcsolatot... És nem fizetnék a mobilinternetszámlára hetvenezer forintot... És most vennék abból a pénzből egy PS3-at, vagy bármi egyebet...



Ricco

Kicsit félek, hogy ha most elmondom az ötletemet, mindenki ezt teszi majd, ha szembe jön a lehetőség, de mindegy: én kiválasztanám az idei legnagyobb lottónyereményt, visszamennék az azt megelőző péntekre, behúznám az öt nyerőszámot, és boldogan élnék valahol Balin, vagy Bora Borán.



028
»Ereszd el a hajam – C&C 4: Tiberian Twilight

»fejleszt: Bioware »kiadó: Electronic Arts »web: masseffect.bioware.com

A jövő emlékei

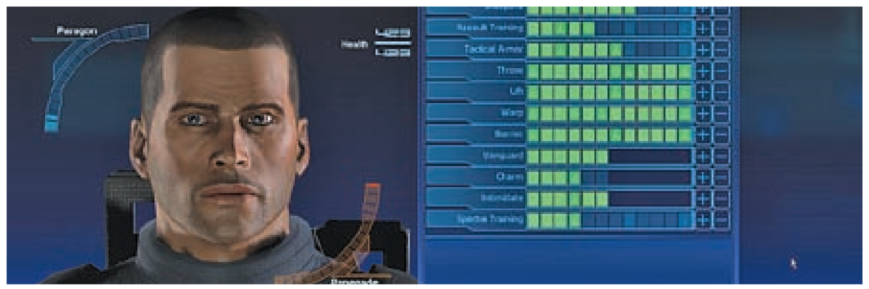
A kanadai BioWare már megannyiszor bizonyította rátermettségét, ha szerepjátékokról volt szó. A PC-re kiadott, alap konzoloshoz képest frissített Mass Effect pedig a tavalyi év egyik legjobb RPG-je volt, és jövő év elején már itt is a folytatás.

írta» CHOCHO

Ám az még épp eléggé messze van ahhoz, hogy azok, akik nem játszották végig az első részt, bepótolhassák ezt a súlyos hiányosságot, főleg, hogy most a PC Guru mellékleteként mindenki hazaviheti a BioWare űroperáját. A Mass Effect nem csak egy sci-fi RPG, hanem egy valódi ikon, ami megannyi év izzadságos munkája árán ugyan, de ámulatba ejtette a világot. Amikor megjelent, csak úgy repkedtek a 90% feletti értékelések, sőt, külföldi kollégák nemrégiben megválasztották az Xbox 360-on elérhető legjobb játéknak. A PC-s verzió ráadásul még további fejlesztéseket és szebb grafikát kapott, így minden tekintetben ráver az őt fél évvel megelőző konzolos alapjátékra. Na de mitől olyan jó a Mass Effect, hogy sokan vagy fél tucatszor végigjátszották?

AZ ŰR, S ANNAK MILLIÓ CSILLAGA

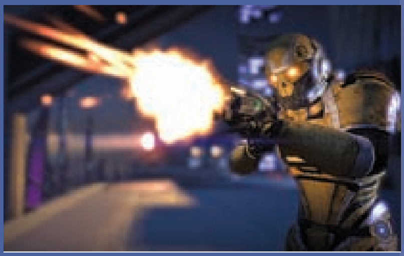
Elsősorban a BioWare által teremtett univerzum fogja megragadni a játékosokat. Történetünk 2183-ban játszódik, 35 évvel az emberiség legnagyobb felfedezése után. Akkor ugyanis az űrt még csak kóstolgató tudósok rátaláltak egy régen kihalt idegen faj, a hajdanán szupercivilizációban élő Protheanok hátrahagyott technológiájára. Az 50 ezer évvel ezelőtt eltűnt nép olyan fejlett volt, hogy egy új fizikai jelenséget hagyott az emberiségre, melynek megismerése 200 esztendőt lökött előre annak tudományos fejlődésében. Ezt az eseményt nevezik Mass Effectnek, és mi ebben a különös, emberek által erősen kontrollált galaktikus világban alakítjuk a 29 éves Shepard parancsnokot, akinek neme és kinézete jórészt rajtunk áll majd. Shepard egy igen szövevényes összeesküvés kellős közepébe csöppen egy rutinnak ígérkező küldetés során, és mihelyst rájön, hogy nem bízhat senkiben, már annyira távol jár a tiltott ösvényen, hogy nem tehet mást, célba kell érnie, és meg kell mentenie az egész emberiséget. Ugyan elsőre a történet kicsit sablonos RPG-sztorinak tűnhet, a Mass Effect messze áll a kiszámíthatóságtól. Ahogy haladunk előre, úgy érnek minket sorra a meglepetések, hogy a BioWare-től már korábban is látott nagy fordulatok egész soráról már ne is beszéljünk. A legjobb azonban nem is a fő szál, hanem a sok lehetőség, amiken keresztül eljuthatunk a végkifejlethez. Ugyan a Mass Effect egy relatíve lineáris játék, a döntéseink súlyosan befolyásolják



Mivel a Mass Effect dobozos változata kizárta, hogy a Guru DVD-t is betegyük a lapba, kénytelenek voltunk a megszokott videoteszteket és rovatokat az internetre feltölteni, így azokat bárki elérheti a www.pcguru.hu/karacsonyidvd oldalon!

»FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK«

A Mass Effect 2 fejlesztése lassan a végére ér, és ha minden jól megy, az év elején már neki is eshetünk a galaktikus történet következő felvonásának. A sztoriról még nem sok részlet látott napvilágot azon felül, hogy pár ismerős, köztük maga Shepard is visszatér, és hogy az új karakterek az eddigieknél is extrémebbek, rejtélyesebbek lesznek. A játék most egyszerre készül el Xbox 360-ra és PC-re is, vagyis a két változat minden fontosabb ponton megegyezik majd. Akik beruháztak a Dragon Age: Vérvonalak gyűjtői kiadására, az ahhoz ingyenesen (a sima kiadás mellé pénzbe kerül) letölthető Blood Armor nevű páncélt átültethetik majd a Mass Effect 2-be, és az első rész mentései is jól fognak jönni a játékban. Szóval ne feledjétek, az új epizód 2010 január 29-én kerül a boltokba!«



»Jó ha felkészülünk, hogy mostoha vidékeken kell majd helytállnunk…

»… de legalább a társaság kellemes lesz.

a dolgok kimenetelét. Egy végigjátszás még semmi, mert lehet, hogy megismertük az események egyik oldalát, de van nekik még egy rakás, melyeket csak új utakon megközelítve érthetünk meg. Bonyolítja a dolgokat, hogy a játékrendszer csapat alapú, vagyis Shepardöt mindig követi egy általa kiválasztott parti. Meglehetősen sok szereplő csatlakozhat hozzánk, akikkel beszélgetve, együtt játszva szövevényes viszonyt alakíthatunk ki. Az ellenkező (vagy épp azonos…) nemű karakterekkel pedig még szerelembe is eshetünk, legyenek akár emberek vagy idegenek, s ezt csak tetézi az érzelmek testi beteljesülése. A lehetőségek tehát határtalanok, és épp ettől olyan jó a Mass Effect.

A LÉNYEG A JÁTÉKMENET

Habár a Mass Effect egy nagyon hangulatos, választásokkal teli játék, a koronát mégis a játékmenet teszi fel rá, mert ennek kiforrott receptje miatt vált olyan letehetetlenné. Kapunk egy galaktikus térképet, rajta megannyi bolygóval, melyek a történet fő helyszíneit képviselik. Mi döntjük el, hogy ezeket milyen sorrendben és csapatban teljesítjük, de előbb-utóbb mindet be kell járnunk, szóval érdemes akkor már úgy taktikázni, hogy a könnyebbnek tűnő küldetésekkel kezdjük 40 órás ámokfutásunkat. Igen, a Mass Effect meglehetősen hosszú lett, és ez annak is köszönhető, hogy – akárcsak a nemrég megjelent másik BioWare cím, a Dragon Age: Vérvonalak – néhány helyen igencsak nehéz. Megijedni nem kell, a kihívás mindig éppen akkora, amekkorára szükség van, irreálisan frusztráló pontokkal tehát azért nem fogunk találkozni. Mivel a jövőben járunk, a kardokat és harci fejszéket el lehet felejteni, helyüket különböző erejű és képességű lőfegyverek vették át. E ponton a Mass Effect kicsit ki is lóg az átlagos RPG-k sorából, mert nem elég, hogy a harc valós idejű, de lőni is váll fölötti, TPS nézetből fogunk, csak mint a Gears of Warban. A dolog eleinte furcsa, és tény, hogy sokkal akciódúsabb a klasszikus metódusnál, de épp ezért nagyon jól illeszkedik a játék dinamizmusához. Mivel a Mass Effect szerepjáték, azt a buta ötletet, hogy majd simán végigrambózzuk a pályákat, azonnal tessék elfelejteni! Hiába a sebesebbre vett tempó, ha itt is a fejlettségi szintünk határozza meg képességeinket, így többek közt a harci teljesítményünket is. Ahhoz, hogy szintet léphessünk, tapasztalati pontokra van szükség, amiket a megölt ellenfelek és elvégzett küldetések után kapunk. Attól, hogy nem lesz lehetőségünk megfelelően feltápolni magunkat a végjáték előtt, nem kell tartanunk, mert sok mellékküldetés és opcionális ellenfél vár felfedezésre ebben a grandiózus univerzumban, nem is beszélve a sok rejtett fegyverről és páncélról. Egy szó mint száz, unatkozni nem fogunk, és ugyan a történet rengeteg kérdést hagy nyitva még a sokadik végigjátszást követően is, vigasztaljon a tudat, hogy a Mass Effect a kezdetektől fogva trilógiának lett tervezve.

MINIMUM GÉPIGÉNY

KELL NEKI VAS, DE MEGHÁLÁLJA

A Mass Effect friss játék, így nem árt, ha az ember valami erősebb hardveren próbálja meg futtatni, de azért nem kell megijednie a gyengébb gépek tulajdonosainak sem. A minimum követelmény: processzor: P4 2.4 GHz, videokártya: 128 MB-os (GF6600, ATI1300XT), memória: 1 GB , merevlemez: 12 GB HDD

A LEGSZEBB FÖLDÖNKÍVÜLIEK

A Mass Effect bejelentésekor az első képek (még Xbox 360 exkluzívként) olyannyira ledöbbentették a játékosokat, hogy sokáig azt hitték, csak target renderekről vagy látványtervekről van szó. Aztán az ME végül kijött, és mindenkit ámulatba ejtett lenyűgözően reális karaktereivel, csodaszép helyszíneivel és élethű mimikai rendszerével, melynek hála a szereplők először tűntek igazán élőknek. A PC-s verzió erre még rá is ver egy fokkal, és ehhez még csak atomerőműre sem lesz szükségünk. A számítógépes konverzió egyébként is többet nyújt, például lecseréli az Xbox 360-as változat hajmeresztő command wheel opcióját a taktikai fülre, ahol ezúttal előre leprogramozott viselkedést is beállíthatunk a csapattársainknak. Az irányítás is mérföldekkel pontosabb, hála a billentyűzet és az egér tökéletes kihasználtságának, és a tárgyhasználatért felelős menü is magától rendezi a hasonló szintű és képességű cuccokat, elkerülve így a szemét kaotikus felhalmozódását. Zene és szinkron tekintetében szintén etalon a játék, főleg, hogy itt a főszereplő is beszél, vagyis a Dragon Age csöndes pillanatait el lehet felejteni. Összességében tehát adott egy minden tekintetben felső kategóriás RPG, melynek közeleg a folytatása, úgyhogy nem szaporítom a szót, tessék nekiesni a telepítésnek!«

»Puzzle Quest 2

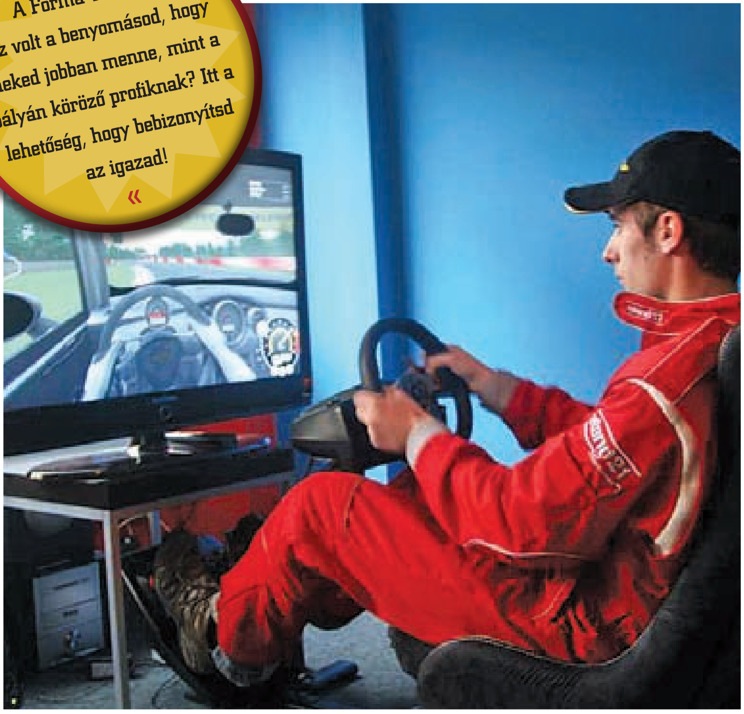
»fejlesztő: Infinite Interactive
»kiadó: D3Publisher of America
»megjelenés: 2010

Ha az idei olcsó játék felhozatal nagy csalódásairól kérdeznek minket, akkor a Puzzle Quest: Galactrix mindenképpen az elsők között ugrik be nagyjából mindenkinek itt a Nagyszőlős utcában – a kiherélt játékmenet és a félrecsúszott újítások miatt jóformán minden olyan tulajdonságát levetkőzte az űrháborús folytatás, ami miatt a szerepjátékos alapváltozatot annyira imádtuk. A világ elégedetlensége valószínűleg a fejlesztőknek is feltűnt, ugyanis a hírek szerint minden erejükkel azon vannak, hogy kiköszörüljék a csorbát, és már készítik is az alapokhoz visszatérő Puzzle Quest 2-t. Sokat eddig nem tudni a részletekről, de nekünk már az is elég, ha beismerik, hogy a Galactrix nem a jó irány volt. A lényeg persze megmarad, a harc során továbbra is különböző drágaköveket kell szín szerint minimum hármasával csoportosítani, az ebből születő manát meg varázslatokra ellőni, és szépen lassan kivégezni minden ellenfelet a kezdeti gnómoktól a főellenfélként megjelenő óriás tűzhangyába oltott griffmadarakig (némi robotos beütéssel, csak a hecc kedvéért persze). Igyekszünk minél többet megtudni a 2008-as év egyik legnagyobb meglepetésének folytatásáról, reméljük a következő számban már hoszszabb előzetessel kedveskedhetünk a hozzánk hasonlóan megszállott érdeklődőknek.«

»Real Time Racing

Ha azt mondom, Simbim, valószínűleg elég sok embernek ugrik be mindenféle autóversenyes játék, azon belül is a durvább szimulációs dolgok. Nos, a csapat új ötlete, az iOpener technológia még az eddig látott részletességnél és élethűségnél is tovább megy: a cél az, hogy a gép előtt ülő játékos valós időben mérhesse össze a tudását olyan versenyzőkkel, akik épp akkor egy igazi versenypályán igazi autót vezetnek – ha valami, hát ez tényleg a következő lépcsőfok az autószimulátorok világában. A fejlesztés már megy egy ideje, a bétatesztre pedig már lehet jelentkezni, a következő versenyt december 18-án rendezik majd Belgiumban (mármint az élő részét, a PC-s résztvevők a saját gépük előtt ülve körözhetnek majd a Zolder nevű pályán), szóval érdemes ellátogatni a projekt honlapjára, és kattintgatni kicsit. Hogy pontosan kik is lesznek a legyőzendő profik? Nos, a közelmúltban volt egy meglehetősen titokzatos bejelentés egy pilótáról, akit mindenki ismer, és aki az elmúlt pár évben nem nagyon versenyzett, de épp mostanában gondolkozik a visszatérésen… Ha neked is Michael Schumacher neve ugrik be erről a jellemzésről, akkor nem vagy egyedül, mert nagyjából a teljes szimulátor-rajongó közönségnek ő az első tippje – sajnos a Simbim csak mosolyog, és nem hajlandó pontos választ adni.«

»A Forma 1-et nézve az volt a benyomásod, hogy neked jobban menne, mint a pályán köröző profiknak? Itt a lehetőség, hogy bebizonyítsd az igazad!«



»Hatalmas bukás a Tony Hawk Ride

Nem a fejlesztőcsapat szerencsétlensége felett szeretnénk örömtüzeket gyújtani, csak jó leírni, hogy mi tudtuk előre: a legújabb, speciális kontrollerrel ellátott Tony Hawk epizód csúnyán megbukott. Ahogy azt már a kölni Gamescom-beszámolónkban is írtuk, pont ez a gördeszka alapú műanyagdarab az, ami a játék vesztét okozza, ugyanis az irányítás körülményes, a trükkök előhívása esetleges, a megkövetelt mozdulatok pedig minimum természetellenesek. Nem is ez a legfurább a történetben, hiszen bárki, aki csak egy pillanatra is ráállt majd a deszkára, tudni fogja, miről beszélünk: az interneten megjelenő értékelések alakulását érdemes egy pillanatra alaposabban megvizsgálni. Érdekes ugyanis, hogy a hivatalos megjelenés előtt kijött tesztek mind 90 pont fölött értékelték a híres deszkás legújabb virtuális kalandját, azután azonban sorra érkeztek az 50 pontot is épp csak elérő osztályzatok. Utoljára az Assassin's Creed 2 kapcsán jött elő az a vád, hogy egy kiadó 90 pont feletti értékelést kért egy laptól azért cserébe, hogy idejekorán megjelentessék az értékelést, reméljük, hogy most nem az Activision élt ilyen eszközzel, hanem az értékelő újságírók lőttek alaposan mellé…«

»Battlefield: Bad Company 2

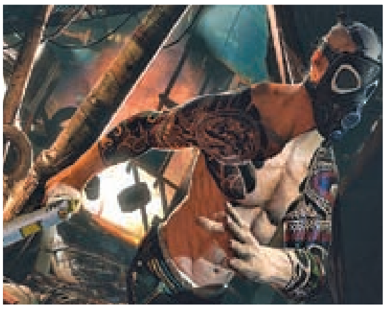
»fejlesztő: DICE »kiadó: EA »megjelenés: 2010. 03. 07.

Kezdjük rögtön a rossz hírrel: az eredetileg idén decemberre meghirdetett bétateszt sajnos jövő év „legelejére" került át, így egyelőre vegyes érzelmekkel telve figyelhetjük a PS3-as haverokat, akik már november vége óta kipróbálhatják a játék multis újításait. Vegyes érzelmekkel bizony, ugyanis a konzolos próba alapján bizton állíthatjuk: a Modern Warfare 2 multija csak átmeneti időtöltés lesz a Bad Company 2 megjelenéséig. Az előző részben debütált interaktív környezet (vagyis a földig rombolható pályák) továbbfejlesztése olyan látványos akciót és történéseket eredményez, hogy már az első pillanatban kiült a sokat sejtető vigyor az arcunkra. Összeomló épületek, látványos robbanások, a falon élethűen áthatoló lövedékek, járművek egész hada – lehet, hogy nem annyira trendi és filmszerű, mint az Activision kasszasikere, de biztos, hogy hatalmas sikert arat majd a többjátékos élményre kiéhezett PC-s tömegeknek. Aztán ha többen töltik le, mint fizetik ki a dobozos verziót a boltok kasszáinál, megint kezdhetünk azon nyervogni, hogy a Bad Company 3 nem jön PC-re.«

»Battle Metal: Street Riot Control

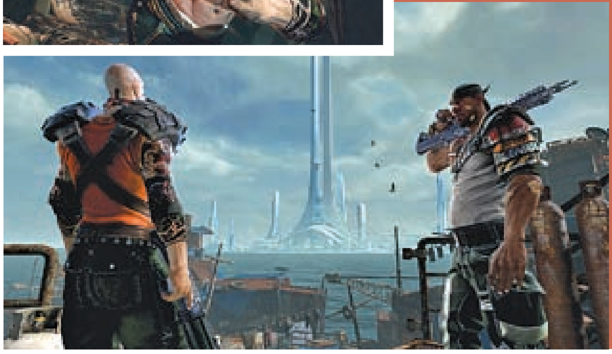
»fejlesztő: Team6 »kiadó: n.a. »megjelenés: n.a.

A hivatalos sajtóközlemény szerint a játék stílusát tekintve vehicular shooter, vagyis autós lövöldözés, és bár 2010-ben több ilyen is lesz, ráadásul azok jóval komolyabb fejlesztőgárdával a hátuk mögött várják a megjelenést, azért fussuk gyorsan végig, mit is ajánl a holland Team6 játéka. Az már az első pillanatban világos, hogy a dizájnerek kicsit talán túl sokat nézegették a Blur látványterveit, pedig a csapat nem éppen kezdő az autós témájú játékok terén: tucatnyi négykerekűekre alapozott program van már a hátuk mögött, bár világsikert egyikkel sem arattak, legalábbis mi nem kaptunk a szívünkhöz, mikor kiderült, hogy ők álltak a Super Taxi Driver 2006 illetve az Ultimate Monstertrucks mögött is. A Battle Metalban felspécizett és brutális kocsikkal száguldhatunk majd a nagyvárosok rombolható utcáin, a cél, hogy az észveszejtő száguldás közben valahogy kiiktassuk a többi versenyzőt. Ehhez nemcsak a járműre szerelt nehézfegyverek állnak majd rendelkezésünkre, de a nagy újításként beharangozott oldalba öklelős módszer is (aminek lényege, hogy alkalomadtán a környező házaknak passzírozhatjuk a mellettünk autózókat, így részletezve már nem is tűnik akkora nagy újításnak). Lesz még intelligens rakéta, akna, golyószóró, de a legnagyobbat a tripla shotgun szólja majd, ezzel a fegyverrel állítólag egy (illetve hát három, ugye) lövés elég lesz ahhoz, hogy a másik sofőrnek ne fájjon a feje a verseny befejezése miatt. A sajtóközlemény szerint 20 multiplayerre kihegyezett pálya várja majd a játékosokat, és persze nem felejtjük el megemlíteni a „posztapokaliptikus" és a „brutális" jelzőket sem, mint afféle közönségcsábító varázsszavakat..«



»A PS3 a földönkívüliek technológiája

Érdekes kijelentést tett a Brink fejlesztőcsapatának főnöke a minap: Paul Wedgewood szerint PS3-ra fejleszteni nemcsak nehezebb, de a japánok fekete masinája egyenesen nem földi eredetű. „Eddig csak PC-re fejlesztettünk, így természetesen okoz egy kis gondot a konzolokra történő átállás, de a PS3 jóval keményebb dió, mint azt gondoltuk." A csapat természetesen nem esik kétségbe, és az általuk csak szimplán és szerényen „multiplayer-forradalomként" jellemzett FPS portolásához közismert Playstation-szakemberek segítségét veszik igénybe. A jövő év elején megjelenő játékot egyébként annak ellenére is végigjátszhatjuk majd egy szál magunkban, hogy a készítők bevallottan az egy- és többjátékos játékmódok, illetve az MMO-kban megismert elemek összemosásával tervezik beírni magukat a játékkészítés nagykönyvébe. „A Brink a kezdetektől egy erősen történetközpontú játék: a sztori megírásához profi írókat kértünk fel, a szereplők mozgásához és arcjátékához pedig motion capture technológiát használtunk, mindezt leginkább azért, hogy egy olyan FPS-t gyártsunk, amit egynél jóval többször végig lehet játszani." Nos, a képek alapján csak annyit tudunk elmondani, hogy a játék külsőre nem lóg majd ki a 2010-es mezőnyből, az meg, hogy egyes konzolokra nehéz fejleszteni, legyen más baja.«



»Force Unleashed 2-t pletykálnak mostanság az Activision háza táján

»Egymillióval kevesebb

Hullottak az Xbox Live-felhasználók, mint az őszi legyek – a Microsoft megunta, hogy sokan nemcsak feltörik a konzolt, de ráadásul van bátorságuk a netre is felmerészkedni a meghákolt masinával. Régóta pletykálják, hogy a redmondi cég pontosan tudja, mit is kellene tennie a szerződésszegőkkel (magyarán a warezolókkal) szemben, de csak most derült ki, hogy csak a megfelelő alkalomra vártak. A képzeletbeli gomb megnyomását követően futótűzként terjedt a hír, hogy még a legbiztosabbnak vélt eljárásokkal átalakított gépeket is eléri az MS keze, így a fórumokon leginkább azt tanácsolták a „pórul járt" tulajdonosoknak, hogy mostanában ne kössék rá a netet a konzolra. A hivatalos indoklás szerint azon módosított gépek kerültek kitiltásra, amelyeket a gazdájuk alkalmassá tett a kalózváltozatok futtatására. Engedmény, hogy csak a hardver került listára, a felhasználó adatai, és a korábban megszerzett, kincsként őrzött achievementek is megmaradnak. Persze ettől függetlenül sokan személyes sértésnek vették az akciót (a szokásos MS-pocskondiázó, Nagy Testvérező marhaságról nem is beszélve), mondván, hogy a konzolóriás lépése sem volt túl legális, hiszen minimum az Xbox Live előfizetésből hátralévő időt, illetve a hardverben keletkezett értékcsökkenést ki kellene fizetniük. Tóth Gábor, a magyarországi Microsoft konzoldivíziójának munkatársa szerint a dolog ennél sokkal egyszerűbb, hiszen aki berhelt (moddolt, flashelt, hackelt – kinek hogy tetszik) gépet vásárol, az egyrészt megsérti a végfelhasználói szerződést, és nemcsak a garanciát, de a további reklamálás jogát is elveszti, másrészt meg a konzol átalakításáért kifizetett kb. 10 000 forintról sem szokás számlát adni, tehát az adózási vétségen felül az is gond, hogy ha az átalakított gépet visszaviszik a boltba, ott simán letagadhatják az egész történetet. A konkrét eseményektől kicsit hátrébb húzódva egyébként az sem kizárt, hogy a warez elleni harc egy egészen új formájának kialakulását figyelhetjük meg a következő hónapokban, hiszen a gépek kitiltásánál jobb módszer pillanatnyilag nem létezik – persze a PC-s jogvédők jóval gyakorlottabbak a kifogáskeresésben, szóval a játékosok ezen rétegét kicsit nehezebb lesz megfogni.«

»Napoleon: Total War

»fejlesztő: Creative Assembly
»kiadó: Sega
»megjelenés: 2010. február

A nagy francia hadvezér (vagy a kis csigazabáló pukkancs, attól függ, hogy a La Manche csatorna melyik oldalán kérdezzük az embereket) cselekedeteit feldolgozó Total War nem szimpla kiegészítő lesz (pedig ha egy nagy sorozat egyetlen emberre koncentrál, az általában nem véletlenül kapja meg látatlanban a rókabőr jelzőt), és mi mással bizonyíthatná ezt jobban a kiadó Sega, mint hogy gyűjtői változatot is piacra dob majd – mi mondjuk inkább a játék újításait ecsetelő, véget

nem érő listákkal próbálnánk meg felkelteni az emberek érdeklődését, nem pedig egy drága ajándékcsomaggal, de ezért ülünk mi itt, a fejlesztők meg ott. A lényeg, hogy a nagy dobozban a játékot tartalmazó DVD-n túl olyan csecsebecsék kapnak helyet, mint a hadvezér európai körútját bemutató A3-as térkép, a videókat és egyéb nyalánkságokat tartalmazó második lemez, illetve kapunk különleges, a játékban aktiválható egységeket is, például az Elit Regiment név alatt futó bagázst, akik segítségével akár még a waterlooi csatát is megnyerhetjük.«

»Mercs Inc

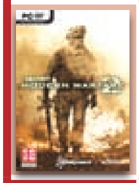
»fejlesztő: Pandemic »kiadó: EA
»megjelenés: n.a.

A Pandemic stúdiónak sűrű novembere volt: megjelent a Saboteur (a tesztet lásd egy kicsit hátrébb), bezárták a stúdiót, aztán kikerült a netre egy videó a legújabb fejlesztésükről, amit az EA kicsit később távirati stílusban jelentett be. A Mercs Inc munkacím alatt készülő program a szép emlékű 2005-ös Mercenaries, és a 2008-ban megjelent, hatalmas csalódás Mercenaries 2 folytatása lehet. Gondolom nem csak nekünk tűnt fel, hogy a Mercs-et egy olyan stúdió dobja össze, aminek dolgozóit a hivatalos sajtóközlemények alapján már szélnek eresztették, de nyugi, Nick Earl, az EA kibogozhatatlan vezetői körének egyik tagja elmondta, hogy a Pandemicet bezárták, de nem teljesen, mert a csapat gerince megmaradt, így a stúdió jövőben tervezett játékai sem kerültek a kukába (na most ha valami, hát ez a multis mellébeszélés ékes példája, de karácsony van, hagyjuk ennyiben). A lényeg, hogy a konkrét játékról nem tudunk semmit, a videót meg még azelőtt levették a netről, hogy valaki annyit mondhatott volna: szabotázs. Persze ez annyira nem meglepő, ugyanis a képsorok alapján messze még az az idő, amikor a Mercs vállalható játékká válik, de tény, hogy közeleg ez a dátum, és mi ennek örülünk.«

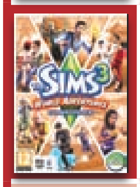
TOP 10

»MAGYARORSZÁG«

11.16 – 11.22



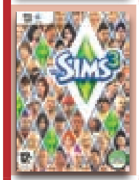
CoD: Modern Warfare 2
Valószínűleg a NATO-ból, az ENSZ-ből és az EU-ból egyszerre zártak volna ki minket, ha itthon nem az MW 2 az első helyezett...
PCG 09.13 »95%«



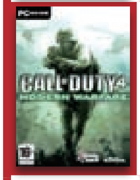
The Sims 3: World Adv.
Mostantól mosogathatunk Párizsban, porszívózhatunk Egyiptomban, és gagyoghatunk Kínában. Mondjuk ott amúgy is gagyognak.
PCG 10.01 »84%«

Left 4 Dead 2
A harmadik helyen nyitó Left 4 Dead egy dolgot mutat meg jól: a netes petíciók és bojkottok a világon semmit sem érnek.
PCG 10.01 »90%«

Dragon Age: Origins
A héten összeírtunk Chrisnek egy listát olyan kocsikról, amiket megvehetett volna, ha nem jótékonykodja el a nyereményét.
PCG 09.12 »89%«



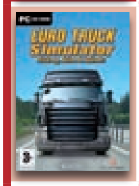
The Sims 3
Ha valakinek nincs még elege belőle, az siessen, állítólag lassan elfogy a boltokból a Sims harmadik része.
PCG 09.07 »88%«



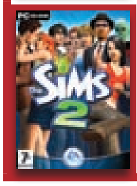
Call of Duty 4
Valószínűleg azért van fent a listán, mert a dedikált szerverek hiánya felett érzett szomorúság miatt mindenki megvette még egyszer.
PCG 07.13 »95%«

FIFA 10
Jó felkészülés ez a FIFA 10 a jövőre érkező szakajtónyi, a világbajnoksággal összefüggésben kiadott kiegészítőre...
PCG 09.01 »75%«

Lego Batman
Az e havi „hát ez meg hogy kerül ide" kategória győztese a gothami igazságtevő gyermekjátékba oltott kalandja.
PCG 08.12 »79%«



Euro Truck
Számításaink szerint az országban még tizennégyezer-kettőszáztizenhat olyan ember van Magyarországon, aki nem vette meg ezt a játékot.
PCG XX.XX »XX%«



The Sims 2 DVD
Az egyik budapesti boltban állítólag fegyvert fogtak minden vásárló fejéhez, és úgy követelték a Sims 2 megvásárlását.
PCG 04.10 »91%«

»Kingdom Under Fire II

»fejlesztő: BLUESIDE Inc. »kiadó: n.a. »megjelenés: 2010

Korábban már beszámoltunk a Kingdom Under Fire: The Crusaders készülő folytatásáról, azonban a most kiadott képek megérnek egy misét: az „ilyen sem volt még" játékmenettel megáldott RTS az egyjátékos élvezeteket vegyíti majd az MMO-kban látott eszközökkel, ráadásul mindezt olyan grafikai megjelenítésben, hogy arra egy szavunk sem lehet (esetleg valami olyasmi, hogy „hű, az anyját"). A történet maradt: nagyjából 150 évvel járunk a Crusaders után, és az emberek éppen a Sötét Légióval szövetkeznek, mert vissza akarják állítani a fény és a sötét uralkodásának természetes, váltakozó menetét – jelenleg ugyan a fény erői vannak hatalmon, azonban jóval hosszabb ideje, mint az az eredeti megállapodásban szerepel. A korábbi részek szereplői közül sokan visszatérnek majd, ki jól ismert, ki a megszokottól kicsit eltérő formában és a megismerttől kicsit eltérő céllal. A játéknak kiadója továbbra sincs, ami a 2010-es megjelenési cél tekintetében kicsit nyugtalanító lehet a fejlesztők számára.«

» Elsőre nem volt tiszta, mit is akarnak a fejlesztők, de ez az epikus csatákkal és szép nőkkel megspékelt grafikus orgazmus mindenképp jöhet! «

»Brad Pitt és a Dark Void

Mikor kiderült, hogy egy meglehetősen bátor cég fantáziát lát a jövőre megjelenő, rakétahátizsákos TPS filmes jogaiban, még nem is lepődtünk meg annyira. Azonban akkor már felszaladt a szemöldökünk, mikor kiderült, hogy még az is lehet, hogy Brad Pitt lesz a főszereplő (bár fenntartjuk azon különvéleményünket, hogy Angelina Jolie-nak jobban állna a testre feszülős hacuka). Annyi biztos, hogy bárki is játssza majd el a hangsebesség felett repkedő akcióhőst, nem kell sokat színészkednie, és nem csak azért, mert folyamatosan egy meglehetősen sokat takaró sisak lesz a fején, de ráadásul a játékban is inkább lövöldözésből van sok, semmint jól megírt párbeszédből és történeti csavarból (nem, a véletlen baleset miatt párhuzamos dimenzióba kerülő, és ott elkeseredetten harcoló srác sztorija nem kifejezetten Nobel-esélyes alapötlet).«

»A Blizzard szerint jövőre sem túl valószínű a Diablo 3 megjelenése

»Hidden Magic

»fejlesztő: Dekovir »kiadó: Dekovir
»megjelenés: 2009. december

Íme egy játék, ami első hangzásra minimum csodaszámba megy majd: a Hidden Magicben ugyanis láthatatlan tárgyakkal vívhatunk csatákat. Persze ha mélyére nézünk, kiderül, hogy nem is akkora mágia a Rejtett Varázslat, a lényeg ugyanis az, hogy a pályákat alkotó képeken kell megkeresnünk előre meghatározott, de mégis alaposan elrejtett tárgyakat vagy fontos részleteket, és ha az ellenfélnél előbb bökünk rá valamelyikre, kiosztunk némi sebzést. A programban a jó megfigyelőképességgel és az éles szemmel megáldott játékosok élhetik ki magukat, a játékelem-keverés meg már a Puzzle Questnek is bejött, miért ne lehetne szerencséje a dekoviros fiúknak is. A két mágus történetét a lap megjelenésekor már letölthetitek a netről, persze nem ingyen, de azért 60 csata, 36 szörny és 21 varázslat már nem is az a kategória, amit anélkül kellene osztogatni, hogy gazdát cseréljen némi pénz.«

»Spec Ops folytatást kapunk?

Az internet egyik legnagyobb előnye, hogy előbb-utóbb a legnagyobb titkok is kiderülnek, jobbára persze hamarabb, mint azt a titok őrzői szeretnék. Most például a 2K Games háza tájáról került ki egy rohangáló katonákat és meglehetősen lepusztult világot mutató kedvcsináló videó, amit a jól értesültek nem a Bioshock harmadik részének, sokkal inkább a 2000-es Spec Ops folytatásának vélnek. Az összedőlő toronyházak alapján a helyszín Dubai lesz, de az, hogy mit keresünk majd ott, mi robban akkorát, illetve hogy miért lesz jó ez nekünk csak a december 12-én megrendezésre kerülő VGA (Video Game Awards, ki gondolná) díjátadó keretein belül derül csak ki. A VGA-n egyébként nem csak a 2K rántja le a leplet az új projektjéről, nagy kiadók egész sora (Activision, Disney Interactive Studios, Electronic Arts, LucasArts Entertainment, Microsoft Game Studios, THQ, Ubisoft) készül majd kisebb-nagyobb meglepetésekkel – a következő számban természetesen mindenről beszámolunk!«

»Azt beszéli már...

A levédett technológiai részletek alapján a Microsoft online segítségnyújtó alkalmazást fejleszt az Xbox 360-ra: ha valaki elakad, kérhet tanácsot (és most jön a lényeg) a többi játékostól, aki pedig segíteni akar, az szöveges üzeneteket helyezhet el a bénábbik gamer képernyőjén. Nekünk PC-seknek persze továbbra is ott a GameFAQs.com...«

»70%«

Egy félreértés nyomán rövid időre PC-exkluzív játékká vált a már jó ideje készülő (és az elmúlt néhány hónapja magáról semmiféle hírt nem adó) Deus Ex 3. A készítők azonban gyorsan reagáltak: csak azért, mert a játékot eddig nem jelentették be egyik jelen generációs konzolra, még nem lehetetlen, hogy átportolják őket.«

»75%«

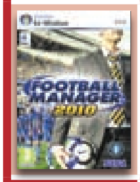
Három képernyőmentéssel közelebb jár a megvalósuláshoz a Fallout MMO: a hírek szerint az Interplay a Bethesda ellen vívott bírósági perben használta fel bizonyítékként az eddig sosem látott screenshotokat. Akik látták a kérdéses képeket azt mondják, hogy érdemes lesz odafigyelni a Vault 13-ra (hacsak el nem sikálja őket a bíróság).«

»40%«

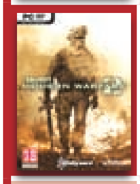
TOP 10

»ANGLIA«

11.22 – 11.28

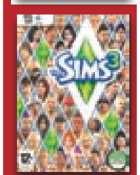


Football Manager 2010
Világverő Modern Warfare 2 ide, tökéletes Dragon Age: Vérvonalak oda, az angolok fociznak, és pont.
PCG XX.XX »XX%«

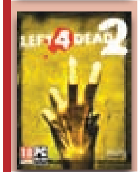


CoD: Modern Warfare 2
Ezt azért tényleg nehéz ép ésszel feldolgozni, de a számok nem hazudnak: az angolok inkább fociznak, mint gyilkolnak...
PCG 09.13 »95%«

Aion
Az év MMO-ja, mit tehetnénk még hozzá? (Már azon túl, hogy valószínűleg sehol sem lenne, ha idén kijön bármi, ami WoW.)
PCG 10.01 »84%«

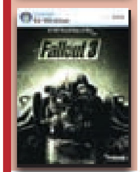


The Sims 3
Észak-Manchesterben találtak egy elszigetelt embercsoportot, akinek még nem volt meg a világ egyik legjobb játéka.
PCG 09.07 »88%«



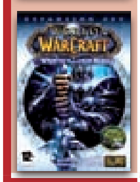
Left 4 Dead 2
Az angolok már csak ilyenek: a szénbányák bezárásakor is tüntettek, aztán beletörődtek, és a L4D 2-nél is így történhetett.
PCG 10.01 »90%«

Dragon Age: Origins
Most, hogy Chris megmutatta nekik, hogy játsszák ezt az igazán nagy spílerek, az angol srácoknak is megjött a kedvük a dologhoz.
PCG 09.12 »89%«



Fallout 3 GOTY
Az alapjáték az összes megjelent DLC-vel még a hülyének is megéri, hát majd pont ne a derék szigetlakók vásárolják agyon magukat a Fallout 3 GOTY-ból?
PCG 08.13 »97%«

Empire: Total War
Persze, hogy mindenki ezzel játszik, itt az angolok még szuperhatalomként vettek részt a nemzetközi politikában...
PCG 09.05 »92%«



WoW: Wrath of the Lich K.
Kicsit hátrébb húzódtak a Wrath of the Lich King eladásai, de csak azért, hogy megtévesszék az ellenséget, és a jövő hónapban újra az első helyre kerüljön a játék.
PCG 09.01 »97%«

Borderlands
Ha mi is egy olyan országban élnénk, ahol folyton esik az eső, nálunk is mindenki egy sivatagos pályákkal operáló játékot akarna megvenni.
PCG 09.13 »86%«

»East India Company: Battle of Trafalgar

»fejlesztő:: Nitro Games »kiadó: : Paradox »megjelenés: 2009. december

Ha a ma divatos közbeszéd kifejezéstárával szeretném elmondani, hogy mi is történt 1805. október 21-én a dél-spanyolországi Trafalgar-foktól nyugatra, akkor valami olyasmit írnék, hogy a francia-spanyol horda durva epikus failje az, amit az East India Company legújabb kiegészítőjében újra átélhetünk. A készítők nagy hangsúlyt fektettek a korhű állapotok megteremtésére, az ütközetben résztvevő hajókat például az utolsó deszkáig az eredeti tervek alapján modellezték le, sőt, az angol vezérhajón, a HMS Victoryn maga Nelson admirális várja majd a parancsainkat (kivéve persze, ha mi inkább Pierre-Charles-Jean-Baptiste-Silvestre de Villeneuve-vel, a pórul járt francia kapitánnyal szeretnénk megvívni a napóleoni háború menetét gyökeresen megváltoztató tengeri ütközetet). A játékmenetre ez önmagában persze még nem lenne hatással, de állítólag a gép az akkor divatos hadműveletekkel operál majd, ami ellen persze a legjobb megoldás az, ha egy törikönyvvel a kezünkben ülünk le a gép elé. Persze azért egyetlen csatát kiadni kiegészítőnek nem túl becsületes lépés üzletileg, de 10 euróért talán még a mi szőrös szívünk is dobban egy nagyot.«

»A Modern Warfare 2 minden rekordot megdönt

Lassan már csak az a kérdés, hogy a Legtöbb rekordot tartó játék rekordja megdől-e: A Call of Duty november végén kiadott, Modern Warfare 2 néven futó változata valószínűleg csak mint az új évezred legdurvább popkulturális sikere kerül majd be az ilyesmiket tartalmazó visszatekintésekbe. Az talán senkit sem lep meg, hogy első napi bevételek és eladások tekintetében az MW2 kenterbe verte az eddigi csúcstartó GTA IV-et (bár a pénzforgalom alakulásában nagy szerepet kaphat, hogy az FPS jóval drágább áron nyitott, mint a bűnöző-szimulátor), de az azért már mindenképpen a „nocsak" kategória, hogy az 550 millió dolláros bevétellel a játék nemcsak a több számítógépes programot utasítja maga mögé, de az olyan filmes kasszasikereket is, mint a Harry Potter és a Félvér Herceg (350 millió). De hogy ne csak az eladásokkal villogjunk, íme néhány jellemző adat a multiplayerről: az Xbox Live hálózatára csak az első napon 2,2 millió ember jelentkezett be, és ők így összesen 5,2 millió órát játszottak (ami csak egy kicsit több, mint egy nap) – a 11 millió achievementet pedig már tényleg csak azért írjuk le, mert a PC-s multiról nincsenek adataink. Érdekes lehet azonban megnézni, hogy alakulnak a kedvenc platformunkat (a PC-t, mielőtt bárki másra gondol) érintő eladások: az adatok alapján úgy tűnik, hogy a forgalomnak mintegy 3 százalékát tették ki a nem konzolos vásárlók. A szám hallatán sokan nem átallták kijelenteni, hogy a PC-s változat megbukott, azonban az Infinity Ward illetékesei szerint semmi ilyesmiről nincs szó, sőt a PC-s Modern Warfare 2 jobban fogy, mint a napjaink hadviselését feldolgozó első rész két évvel ezelőtt.«

2009 A MONITOR MÖGÜL

Válság, bukás, átalakulás: tapasztalatot gyűjt a játékipar

Furcsa év áll mögöttünk. A gazdasági válság nyomott hagyott a játékiparon is, mégis remek játékok érkeztek, bár a kiadók részéről érezhető volt az óvatosság. Pro és kontra, kérdések és válaszok – 2009 játékos szemmel.

írta» KREDENC

Aki nem menekült el erről a sárgolyóról, sőt ebből a galaxisból sem idén, az a saját bőrén tapasztalhatta a tavaly indult globális recesszió máig tartó hatását. Az is nyilvánvaló, hogy egy olyan dollármilliárdos iparág, mint a videojáték-gyártás és -értékesítés, nem úszhat meg egy ekkora pofont nyom nélkül. Nem nagy merészség kijelenteni, hogy az utóbbi éveket alapul véve rekordot döntöttünk stúdióbezárásokból, csődökből, szerverleállításokból és projekttörlésekből. Visszatekintésünket kezdjük ezzel, hogy túlessünk a nehezén...

GAME OVER

Hogy kicsit képben legyünk a viszonyszámokkal, vegyük górcső alá az ipar egyik legjelentősebb szereplője, az Electronic Arts ténykedését: a vállalatóriás a tavalyi esztendőt valamivel több mint egymilliárd dolláros veszteséggel zárta, így aztán bármennyire is rémisztően hatott, mégsem volt váratlan John Riccitiello elnök év eleji bejelentése, mely szerint 2009-ben 12 stúdiót zárnak be, és kb. 11 ezer embertől válnak meg, amely a teljes munkaerő 11%-át jelenti. A kaszálás hamarosan el is kezdődött; ennek egyik korai vesztese volt a Mythic, amelybe pedig nagy bizalmat fektetett az EA, remélve, hogy a Warhammer: Age of Reckoning megszorongatja a nagy konkurens World of Warcraftot. Nos, ez éppúgy nem sikerült, mint a Funcomnak a Conan esetében, így a kiadó leépítette a Mythic jó részét, leállította a szerverek 70%-át, és a maradék csapatot összevonta a BioWare-rel – igaz, ezzel egy igencsak erős RPG/MMOG műhelyt hozott létre. A Madden NFL csapatánál, a Tiburonnál jelentős elbocsátások történtek, megszűnt a korábbi NFS-címeket hegesztő kanadai Black Box, illetve a BioWare-rel kötött házasság „nászajándéka", a Pandemic pályafutása is véget ért, amelynek a jelen számunkban tesztelt Saboteur volt a hattyúdala. A másik komoly tényező, a Microsoft is keményen visszafogta a gyeplőt: a gyászos 2008-as eredmény 15.000 fős leépítéshez vezetett (ez a teljes létszám 17%-a); a Shadowrunt jegyző FASA Studios bezárása után januárban a Flight Simulator teamet is lapátra tette a cég, pedig az egyik legstabilabb rajongói bázissal rendelkező franchise-ről van szó. Sőt, ami igazán sokkolta az ipart: a redmondi cég a Halo Wars befejezése után az RTS-műfaj nagyágyújának, az Age of...-szériával elhíresült Ensemble Studiosnak sem kegyelmezett. Hasonlóan nagy név esett áldozatul a THQ-nál: a 440 milliós veszteség mi-

»NATAL – AZ ÚJ CSODA«

Az E3 legnagyobb durranása a Microsoft által bejelentett új játékvezérlő, a Natal volt. A különleges eszköz nem egy olyan szimpla mozgásérzékelős kontroller, mint amit a Wii-hez talált ki a Nintendo: a cucchoz nem kell fizikai beviteli eszköz, elég csak előtte csápolnunk, „térben élő” szeme és füle látja a színeket, sőt még a felhasználó hangulatát is érzékeli, meg tudja állapítani annak nemét és korát, így megfelelő mesterséges intelligenciával a játékossal szoros interakcióba lépő, szinte életre kelő karakterek is megjelenhetnek, amit Peter Molyneux be is mutatott a nagyérdeműnek egy Milo nevű „srác” személyében. Azóta már a fél ipar a projekt mögé állt: az Activision Blizzard, a Bethesda, a Capcom, a Disney, az EA, a Konami, az MTV Games, a Sega, a Square Enix, a THQ és a Ubisoft is bejelentette, hogy nekiálltak egy vagy több, Natalt támogató játék elkészítésének. Nem meglepő, hogy ezek után a nagy vetélytárs sem maradhatott tétlen: a Tokyo Game Show keretében maga Hirai Kaz, a Sony elnöke mutatta be az új mozgásérzékelős vezérlőt, amely leginkább egy rágógumi lufit fújó zseblámpára hasonlít, aztán novemberben a japánok azt is bejelentették, hogy a Sony Europe képfelismerő divíziója egy svájci céggel karöltve elkészítette az Interactive Communication Unit (rövidítve: ICU) nevű eszközt, ami pontosan azt tudja, amit a Natal. A konzolháború tehát még egy frontot nyitott…«

atti 26%-os leépítés két áldozata, a Heavy Iron Studios és az Incinerator Studios mellett a Big Huge Games is szabadlistára került – szerencse, hogy a Brian Reynolds nevével fémjelzett, a Rise of Nations-szériáról ismertté vált csapatot felvásárolta a feltörekvő 38 Studios. A cégnél egyébként alapos átszervezést hajtottak végre – ez igaz a többi vállalatra is –, az új struktúra három lábon áll: a könnyedebb szórakozást biztosító Family, a komolyabb címekre szakosodott Core, és a „hálóra kötött” Online divízióra, amely amúgy jól jellemzi a játékipar jelenlegi fő irányvonalait. És akkor felsorolás jelleggel további gyászjelentések: a Propaganda Games (Turok) jelentősebb, és a Rockstar kisebb részét kirúgták, a dicstelen sorsú Damnationt hegesztő Blue Omegát is szélnek eresztette a tulajdonos Codemasters. Csődbe ment a Deadline Games (Total Overdose, Watchmen, és a valószínűleg örökre kezdeti stádiumban maradó, ígéretes Faith And A .45) és az Empire Interactive (Ford Racing-széria, illetve kiadóként a Flatoutok) is, bezárt az ausztrál Transmission Games (Heroes of the Pacific, Heroes over Europe). Hogy térségünk se maradjon ki: a lengyel CD Projekt Red is megvált emberei felétől, eltemetve a Witcher konzolos portját, maradék energiáival Geralt kalandjainak második részére koncentrálva, a német Ascaron pedig a Sacred 2 kiadása után dobta be a törölközőt (őket a Kalypso vásárolta fel), ami azt is jelenti, hogy az Ice & Blood hazai lokalizálása nem fog elkészülni. A hamburgi Replay Studios (Velvet Assassin) fejlesztőcsapat és a nagy reményekkel induló holland Lighthouse Interactive kiadó szintén becsődölt, a messzi északon pedig a GRIN (a GRAW készítője) adta fel a harcot. És tetejébe a koronát: a 3D Realms is kapitulált, így úgy tűnik, a Duke Nukem Forever úgy vonul be a történelemkönyvekbe, mint „a játék, melyet legtovább fejlesztettek, és soha nem készült el”…

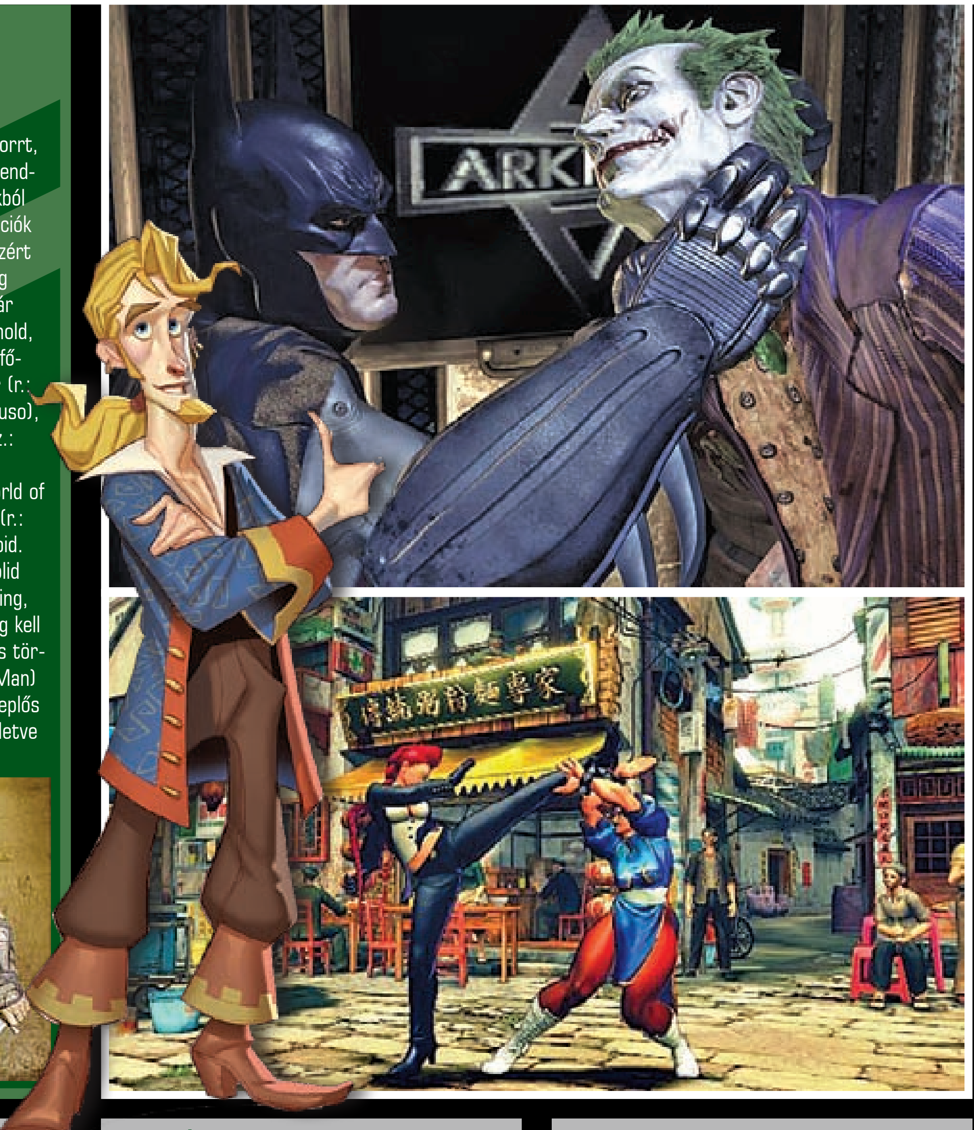
»2009 a rekordok éve: a Modern Warfare 2 nyitása a filmeket is megalázta, a Batman: Arkham Asylum meg bekerült a Guiness rekordok könyvébe, mint „a legjobb kritikát kapó szuperhősös játék”.«

CSAPATMOZGÁSOK

Persze azért nem csak rombolás jellemezte az ipart; alakultak új cégek, sőt történtek érdekes felvásárlások is; a CryTek például megszerezte a Free Radical Designt, bár leginkább arra kaptuk fel a fejünket, amikor kiderült, a Bethesda anyacége, a Zenimax megszerezte az id Software-t – igaz, a hírek szerint ez sok változást nem hoz, Carmackék kaptak egy tőkeerős hátországot. A sokkal meglepőbb ügylet augusztusban köttetett meg: a Disney lenyelte a Marvelt, írd és mondd, 4 milliárd dollárért (említettem már, hogy válság volt?), a több mint 5000 karakter tulajdonjogával együtt, így bizonyára érdekes új játékokra számíthatunk a közeljövőben (bár egy Disney vs. Marvel verekedős móka érdekes ötlet lenne, ahol Goofy összecsap Wolverine-nel…). Kis híján eltűnt a színpadról két olyan „őselem” is, mint a Midway és az Eidos, de mindkettő úgy-ahogy megúszta a dolgot. Az előbbi chicagói részlegét (itt készült a Mortal Kombat-sorozat) és a Surral Software-t (Suffering, és a félkész, jelenleg ismeretlen sorsú This Is Vegas) a Warner Bros. IE vette meg (és rögtön le is morzsolta a dolgozók 20%-át), a San Diegó-it a THQ (60%-os leépítéssel), az európai stúdiók nagy része, közte a newcastle-i brancs (Wheelman és a már bejelentett, de valószínűleg kukába került Necessary Force), pedig lapátra került. Az Eidos sorsa még meglepőbb fordulatot vett: a Square Enix vásárolta fel őket, amely ezzel az ügyes húzással megvetette a lábát a vén kontinensen, „alig” 84 millió fontért, bár ennek ára az volt,

»RESZKESS, HOLLYWOOD!«

Az, hogy Hollywood és a játékipar összeforrt, már nem újdonság, ám az utóbbi évek trendje megfordulni látszik: egyre több a játékból készült film, ami a borzalmas moziadaptációk láttán talán nem is olyan nagy baj, bár azért a színvonal itt sem olyan egyenletes, elég csak Uwe Boll nevét megemlítenünk... Pár cím a bejelentett alkotásokból: Stranglehold, Prince of Persia (rendező: Mike Newell, főszereplő: Jake Gyllenhaal), Gears of War (r.: Len Wiseman), Dead Space (r.: D.J. Caruso), BioShock (r.: Juan Carlos Fresnadillo, fsz.: Wentworth „Michael Scofield” Miller), Shadow of the Colossus, Uncharted, World of Warcraft (r.: Sam Raimi), Kane & Lynch (r.: Simon Crane, fsz.: Bruce Willis), Dark Void. Just Cause, Mass Effect, Metal Gear Solid (r.: Kurt Wimmer), Infamous, The Suffering, Castlevania, God of War. Ugyanakkor meg kell említenünk, hogy rémisztő joglekötések is történtek, a már ismert címek (Sims, Pac-Man) mellé olyanok társultak, mint az élő szereplős Earthworm Jim, vagy épp a Monopoly, illetve az Asteroids...«



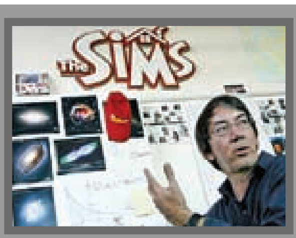
hogy az Eidos, mint brand, 2010-től megszűnik létezni, az új játékok már Square Enix Europe márkanév alatt fognak megjelenni. Hozzáteszem: a japán cégek nyugati nyitását is 2009 egyik újabb jellemzőjének tekinthetjük, erre újabb példa, hogy két nagy múltú firma, a Tecmo és a Koei április elején egyesült, és egyik első lépésük az volt, hogy megnyitották európai részlegüket kifejezetten azzal a céllal, hogy a „szigetországba zárt” címeket az itteni ízléshez átalakítva elhozzák a mi világunkba. Az, hogy ennek milyen létjogosultsága van, jól jelzi az év egyik legnagyobb MMOG-sikere, a dél-koreai fejlesztésű Aion is, melynek nyugati verziója levetkőzött magáról minden, számunka idegen vagy szokatlan sallangot. Természetesen ez is a válság hozadéka: több területen is ott kell lenni, nem lehet a hazai sikerekből megélni, bármekkora piacról is van szó, elég csak a Sony szintén egymilliárdos veszteségét, vagy a Sega 18%-os leépítését megemlíteni. Így aztán furcsa csapatmozgások voltak megfigyelhetők az iparban: miközben mindenki, aki az online üzletágban érdekelt, elindult Ázsiába, ahol a „hálóra kötött” mókáknak biztos bázisa van, Ázsia Európa és Amerika meghódítását tűzte ki zászlajára, és ahogy a dolgok állnak, nem is sikertelenül...

DIGITÁLIS KORSZAK

Ha már szóba került az online iparág, folytassuk is ezzel a visszatekintést, hiszen egyre biztosabbnak látszik, hogy a Szent Grál az internetes világsztráda valamely eldugott kanyarjában hever, legalábbis a kiadók szerint. Mindenki megpróbálkozik azzal, hogy megvesse lábát ebben a szegmensben, de nagyon keveseknek sikerül, miközben az idén ötéves WoW rendíthetetlen magabiztossággal ül a trónján. Említettem már a Warhammer MMORPG-t, amelynek előfizetői létszáma a kezdeti lelkes egymillióról a harmadára csökkent, és a szerverek nagy részét le kellett lőni, illetve a Conant is – mindkettőnél különféle akciókkal próbálják meg visszacsábítani a játékosokat a virtuális birodalmakba. Nem volt ilyen szerencsés a Richard Garriott által felügyelt Tabula Rasa, amely alig 15 hónapot élt meg (2007. november 2. – 2009. február 28.), vagy a Matrix Online, amely 2005 áprilisától 2009 júliusáig húzta – pedig sokan azt hitték, a Wachowski-testvérek világánál keresve se lehetne jobb MMOG-alapanyagot találni. Fontos ugyanakkor megemlíteni, hogy a régi, mai szemmel talán riasztóan egyszerű külsejű online világok mennyire stabilan tartják magukat. A LineAge esetében még az 1998-ban indult első rész is masszív rajongóbázissal bír annak ellenére, hogy időközben, 2003 végén kijött a második felvonás, és ugyanez a helyzet az EverQuest esetében is: bár a 2004-es EQ2 is szebb és több elődjénél, az 1999-es alapmű még mindig hasít, és épp 2009 júniusában jelentették be hozzá a 16. expanziót. Szintén tizedik születésnapját ünnepelte 2009 novemberében a változatlanul jó egészségnek örvendő Asheron's Call – úgy tűnik, a „régi nagyok” tudtak valamit, amit a maiak nem... Hogy mit hoz a holnap, még nem tudjuk, hiszen folyamatosan érkeznek a kihívók, még olyan, elsőre őrültnek hangzó ötletek is, mint a Lego Universe vagy a Tom és Jerry MMORPG – hátha a jövő generációt még idejekorán meg lehet fogni, be lehet csábítani ezekbe a világokba.

TÁNCTREND

Az előbbi blokk vezérfonala a 2009-es trendekben is kézzelfogható volt: a digitális terjesztésre afféle megváltásként tekintenek sokan, úgy a kiadók, mint a fejlesztők, persze más-más szempontból, de egyvalamiben közös a vélemény: jelentős költségspórolás érhető el azzal, hogy nem kell lemezre égetni, dobozolni és boltokba szállítani a játékokat, ráadásul gyorsabban jut



»Az aranykalitka szétfeszített rácsai

Azt is meg lehet unni, ha az embernek minden sikerül

2009 egyik nagy meglepetése volt, amikor Will Wright bejelentette: otthagyja sikerei helyszínét – nemcsak a Maxist, de az Electronic Artsot is, ahol 12 évig dolgozott, eközben olyan sikereket létrehozva, mint a SimCity-széria, a Spore, no és a világrekorder Sims-sorozat. Érdekes, hogy Wright keze tényleg nem volt megkötve a kiadónál, mégis úgy érezte, kreativitását más cégnél jobban ki tudja élni. Új csapata ráadásul nem kifejezetten játékközpontú: a Stupid Fun Club tudósokat és televíziós szakembereket is foglalkoztat, így holdjárót és tévészériát egyaránt várhatunk az ipar egyik legszabadabb szellemű figurájától...«

»Jubileumok«

Két, a játékiparban igencsak fontos cím is 25 éves lett idén, melyek ráadásul az akkori világ két, politikailag ellentétes pólusán születek meg. Az egyik a Tetris, amelyet a moszkvai Szovjet Tudományos Akadémia mesterséges intelligenciával foglalkozó kutatója talált ki, a másik a műfajteremtő Elite (az első dróthálós 3D-s grafikát tartalmazó játék, egyben az első nyílt világú cím is, amelyben űrhajónkkal a rendelkezésünkre álló nyolc, egyenként 256 bolygót tartalmazó galaxisban azt csinálhattuk, amit akartunk). És még egy fontos dátum: 1994-ben jelent meg a Warcraft: Orc and Humans, az első RTS multiplayer elemekkel, amely megalapozta a Blizzard világuralmát, és megteremtette az idén ötéves World of Warcraft univerzumát is...«

el a végfelhasználóhoz a portéka, és az integrált megoldásoknak hála a frissítések is azonnal, szinte észrevétlenül telepíthetők a játékokra. Ugyancsak ennek hozadéka a másik nagy világőrület, a DLC-k, azaz letölthető tartalmak térhódítása. Ma már szinte „égő", ha valaki nem rukkol elő valami plusz cuccal, amit a játékos jó esetben ingyen, gyakoribb esetben pár dollárért megvehet, kihasználva ugyanazt a gyűjtőszenvedélyt, amely például a másik nagy trend, az achievementek, illetve a Sony-féle PS-trófeák, vagy a Ubisoft új Uplay rendszerének népszerűségét is megalapozták. Ez egészen olyan furcsaságokig vezetett, mint a BioWare és az EA közös akciója: az egyébként remek Dragon Age megjelenése napján már elérhető volt három DLC, bár ezek közül igazából a Warden's Keepért kértek pénzt – ám ez egy hét alatt egymillió dollárt hozott a konyhára, ami azt hiszem, magáért beszél... A játékok terén továbbra is hódítanak a műfajkeverések, leginkább a szerepjáték elemek (XP-gyűjtés, fejlődés). Évek óta egyre erősödő trend az alkalmi (casual) játékok, illetve a független csapatok előretörése – gondoljunk csak bele, mekkora sikert aratott a szinte fillérekből összedobott World of Goo vagy a Braid! Olyannyira igaz lett ez 2009-ben, hogy még egy akkora cég, mint a LucasArts is belevágott egy hasonló projektbe (Lucidity). George Lucas vállalatának megemlítésével elérkeztünk még egy divatjelenséghez: akárcsak a filmiparban, a játékoknál is dúl a nosztalgia, sorban születnek a régi sikerek felújításai – jó példa erre a Secret of Monkey Island SE, de például a Serious Samből, illetve PlayStationön a God of War előző két részéből is készül HD-verzió. Az igazi nagy őrület azonban a zombik megjelenése, ami szintén „multikulti" jelenség, hiszen a mozikban is hemzsegnek az élőhalottak (legutóbb Woody Harrelson nyírt ki párat a Zombielandben), Játékországban viszont már mindenki megfertőződött, a sor a Left for Deadtől a CoD 5 zombiölős multimódján át a szintén kis költségvetésű Zombie Driverig terjed, de hosszan sorolhatnánk még a címeket. És hogy összehozzam egyetlen zárómondatba a divatjelenségeket: az említett legós MMOG egyik pályáján bizony zombikkal kell majd hadakoznunk...

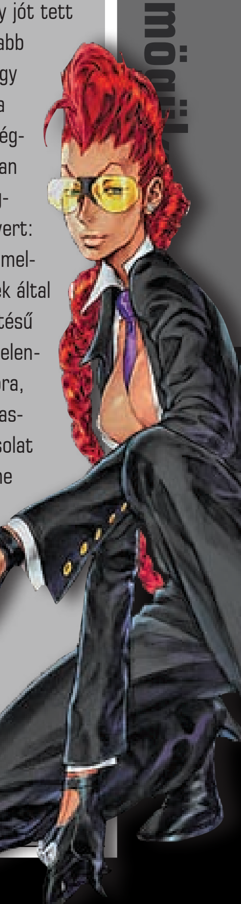
Bulizni márpedig muszáj

Játékkiállítások – nem a válság jegyében

Az év nagy kontrasztja volt, hogy miközben a legnagyobb kiadók is a recesszió hatásaival küzdöttek, az E3 teljes pompájában tért vissza. Az elmúlt esztendők zárt, szakmai jellegű rendezvénye ismét igazi show-vá vált, ráadásul a vén kontinens sem maradt el tőle, hiszen a megszűnt lipcsei vásár helyébe lépő kölni GamesCom igencsak erős debütálással jelezte, hogy a nagy kiadóknak Európát sem szabad elhanyagolniuk...

Jövőre, veletek...

Úgy tűnik, a játékipar lassan magához tér a kábulatból, bár a válság jelentős struktúraváltásra kényszerítette, ami viszont lehet, hogy jót tett neki, hiszen az átláthatóbb, racionálisabb szervezeti felépítések, a kisebb, egy-egy feladatra koncentráló csapatok talán a mennyiség (tömegtermelés) helyett végre minőséget eredményeznek. Világosan látszik, hogy a Hollywoodban már megszokott kettősség itt is teret nyert: a dollármilliós szuperprodukciók mellett helyük van a kisebb műhelyek által összerakott, alacsony költségvetésű munkáknak is, miközben az ipar jelentős része felköltözött a világhálóra, és még a szólista játékokhoz is lassan kötelező lesz az online kapcsolat – szerencsére a felhasználók eme „áldozatát" egyre többen jutalmazzák különféle extrákkal. Ha pedig elfogynak az ötletek, lehet meríteni az elmúlt közel harminc év terméséből, le lehet porolni a nagy klasszikusokat és a mára már elfeledett címeket, létrehozva így a digitális élet örök körforgását.«



LESZ ZSÁKODBAN MINDEN JÓ!

Mit kér karácsonyra egy igazi kocka?

Pénzt nem adnak a rokonok, de félsz, hogy valami marhaságot vesznek? Eleged van a zoknikból meg a csokiból? A Guru most segít! Íme a legjobb olcsó ajándékok, amiket csak a családtól kérhetsz – még nem késő, hogy idén karácsonykor tényleg csupa hasznos dolgot kapj.

írta»MIGUEL

ASZTALI LÉGKONDI

Bár messze még a nyár, érdemes most felkészülni a hőségre. A ventilátorok szinte semmit sem érnek, azonban most itt ez az agyafúrt asztali készülék, ami megoldhatja a 25 fok felett keletkező problémáinkat. A működési elv pofátlanul egyszerű: a mélyhűtött vízzel teli palackot a szerkezetbe erősítjük, így a keresztüláramló levegőt jóval hidegebbnek (és egyúttal kellemesebbnek) érzi majd a tikkadt játékos. Mérések híján sajnos azt nem tudjuk, mennyi ideig tart ki a hideg egy feltöltéssel (vagyis inkább lehűtéssel), de az biztos, hogy ha csak percekig is, már az is a hőgutától menthet majd meg minket nyáron.«

BINÁRIS ÓRA

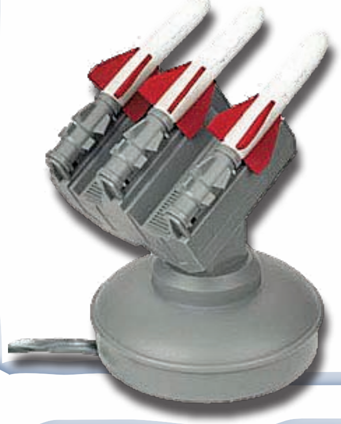
Ahogy a mondás tartja, 10 féle ember létezik: aki érti a kettes számrendszert, és aki nem. A most ajánlott óra azokat célozza meg, akik figyeltek az általános iskolai matekórán, hiszen a két sornyi LED-kijelzőből a felső az órákat mutatja, az alsó pedig a perceket. Nyilván most sokan nem értik, hogy lesz ebből pontos idő, ezért segítünk: a felső négy kis pilács sorrendben a 8-4-2-1 számot jelenti, az alsó hat pedig a 32-16-8-4-2-1 sort helyettesíti, tehát amelyik „mutató" ég, azt össze kell adni, így jön ki például a képen látható 10:15. A fények az óra oldalán található gomb megnyomásakor 5 másodpercre villannak fel, tehát érdemes gyakorolni kicsit az 1010-t, hogy sikerüljön kiszámolni a pillanatnyi időt…«

GUMILÖVEDÉKES FEGYVEREK

A rakétaállásnál a túloldalon azt írjuk, hogy nem adunk olyan eszközt karácsonyra, amivel kárt tehettek mások személyében, és ezt most is fenntartjuk, szóval ha valaki megveszi a gumikarikákat kilövő fapuskák valamelyikét, igyekezzen vigyázni a célzással. A képeken látható meglepetések a közismert kétujjas gumilövés módszerét fejlesztik tovább, és így remek eszközzé válnak az irodai stressz vagy egy iskolai csata levezetéséhez. Létezik sorozatlövő változat, amit mondjuk megtölteni nem lehet egy leányálom, de az biztos, hogy bármelyik eleven fiú (esetleg gyermekded férfi) örülne egy ehhez hasonló csípős kis ajándéknak.«

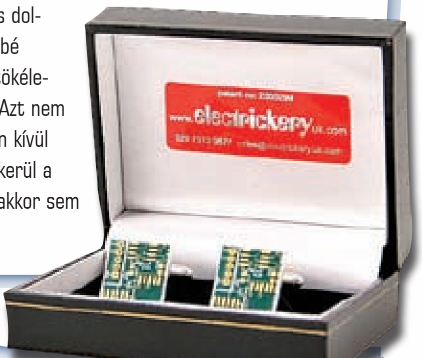
USB-S RAKÉTAVETŐ

Eleged van abból, hogy a tesód állandóan az asztalod körül kolbászol? Nem hagy játszani a macska? A főnököd félóránként rákérdez, hogy állsz a kimutatással? Ha az előző három kérdés bármelyikére is igennel felelsz, ez az USB-s rakétavető a te ajándékod! Telepítsd az irányzó szoftvert, állítsd be a lövegtornyot a kurzorgombok vagy az egér segítségével, és indítsd útra a három rakétát a tűzgombbal – nyugi, senkinek nem esik bántódása, a töltet ugyanis hungarocellből van (naná, majd karácsonyra olyat ajánlunk, amivel kilőheted valaki szemét).«



JEGYGYŰRŰ NYÁK-LAPBÓL

A NYÁK, vagyis a nyomtatott áramkör nem különösebben művészi dolog, bár az tény, hogy a manapság készülő alaplapokra felvitt mintázat láttán az öreg Vasarely is elismerően csettintene a nyelvével. Mindenesetre ha odavagy a zöld alapon arany csíkos dolgokért, és épp karácsonyra időzítetted nem kevésbé technokrata barátnőd kezének megkérését, itt a tökéletes gyűrű a térdeléshez meg a nyálas szöveghez. Azt nem garantáljuk, hogy villamosmérnök-hallgató csajokon kívül másnak is bejön majd az ékszer, de ha valakinek sikerül a mutatvány, az mindenképpen írja meg nekünk, és akkor sem sértődünk meg, ha meghívtok a lagziba.«



CSINÁLD MAGAD FOTÓGÉP

Ki gondolná, hogy egy fényképezőgép összeszerelése ilyen egyszerű? Egy csavar ide, egy rugó oda, és láss csodát: máris kész a saját félautomata emlék- és bizonyítékgyűjtő eszköz. Nem, sajnos a Lego-kamera nem digitális és SD-kártyát sem adnak hozzá, de 3500 forintért talán már túlzás lenne megapixeleket várni – tessék szépen filmet venni, tekercselni és előhívatni, ahogy a nagyapáink tették a sötét középkorban, húsz évvel ezelőtt!«

PC-S FIÓK

Mindig azon tűnődtél, hogy mi a frászkarikának kell annyi 5,25-ös meghajtónak hely a számítógépházakban? Nos, itt a megoldás: nem DVD-olvasó vagy hordozható merevlemez kell oda, hanem szekrény! Sok minden sajnos nem fér bele, de a mindig elkavarodó USB-kulcsok tárolására, egy-egy fontosabb CD vagy DVD elzárására tökéletesen alkalmas az amúgy kulcsra zárható kis zug. A forgalmazó nem átallja széfnek hívni a terméket, de mi erre nem vetemednénk, lévén az összes ugyanazzal az egy kulccsal nyílik (szerencsére vajmi kevés az esélye, hogy a haverok közül bárkinek van még ilyen szerkezete).«

YODÁS HÁTIZSÁK

Az Erő és a Tudás akkor is veled lehet, ha a véred midiklorián szintje nem üt el az átlagos emberekétől: az öreg Yoda mester teste ugyanis hátizsákként is kiválóan alkalmazható (nyugi, már meghalt, mindegy, hogy ágyelő lesz belőle, vagy bevásárlótáska). Közel sem biztos sajnos, hogy az iskolák által mostanában megszabott napi könyvmennyiség belefér a ráncos zöldség hasába és fejébe, de vagy a cuccaidat viszed, vagy iszonyat menő vagy, nem igaz?«

Avagy sorra vesszük az év legjobb játékait

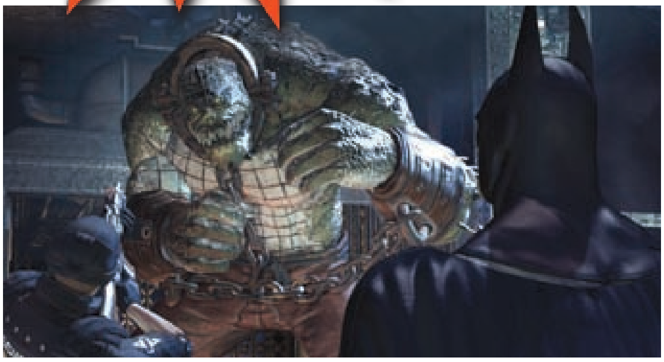
Felemás év volt ez a 2009, közben persze csak ugyanolyan, mint az eddigiek. Voltak régóta várt játékok, amik nem okoztak csalódást, és persze volt olyan is, aminek inkább meg sem kellett volna jelennie. Akadt a semmiből előrobbanó siker, és persze a papírforma is érvényesült jó néhány esetben. Feltámadtak régi klasszikusok, előkerültek olyan hősök, akiknek kalandjain generációk nőttek fel, és persze a nagy sorozatok is megkapták a maguk éppen aktuális folytatását. Az év végén volt egy kis bátorságpróba is, de csak kevesen mertek egy időben megjelenni a Modern Warfare 2-vel: a merészeket megtaláljátok a helyezettek között, a gyávákról pedig majd csak a 2010-es esztendő sikervárományosai között lesz szó. Felemás volt tehát az év, de ennél rosszabb sose legyen.

összeállította» BADSECTOR, BATE, CHRIS, KREDENC, MIGUEL

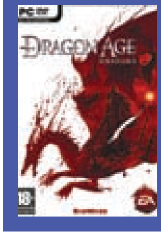
»BATMAN – ARKHAM ASYLUM

»Fejlesztő: Rocksteady »Kiadó: Square Enix »Ár: 8.990 Ft

Idén is sokat tanakodtunk, hogy melyik programnak ítéljük az Év Legjobbja címet, sorra vettük a hónapokat, és némi vitatkozást követően mindenki kedvenc Denevérembere jött ki győztesként. Hogy miért? Egyrészt, mert a fejlesztők betartották minden ígéretüket: remek harcrendszer, zseniális és megunhatatlan Predator mód, rejtvények, tuti karakterek, eszméletlen jól megírt történet, hatalmas bejárható helyszínek, és briliáns látvány – amit a személyi számítógépeken kicsit megbolondítottak a Physics rendszerrel, hogy a PC tulajdonosok mindennél szebb látvány közepette vadászhassanak a nem kicsit őrült Jokerre. A Batman – Arkham Asylum szinte minden elemében tökéletes lett (csupán a bossharcokat éreztük némileg repetitívnek), és mindegy, hogy milyen platformon ugrottunk neki (PC vagy konzol), mindenhol egyedi és zseniális játékélményt nyújtott. Sokan csupán a valaha készült legjobb képregényes játékként aposztrofálták (emlékszünk ugye a saját Guiness rekordra...), de a mi meglátásunk szerint ennél jobb játék nem készült 2009-ben. Tűkön ülve várjuk a folytatást...



»TOVÁBBI ESÉLYESEK AZ ÉV JÁTÉKA CÍMRE«



DA: VÉRVONALAK

Őszinték leszünk, nagyon sokáig nem hittünk ebben a játékban, az első verziók nem győztek meg minket, de a végleges verzió minden képzeletünket felülmúlta. Csak egy hajszál választotta el az első helytől...

CALL OF DUTY: MW 2

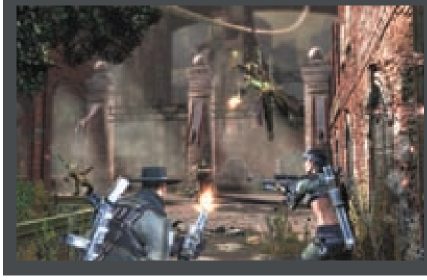
Ezt nem hiszem, hogy nagyon kell magyarázni, a COD: MW2 zseniális, akár a single playerről, akár a multiról beszélünk. Csak azért nem lehetett az első, mert ha egészen őszinték vagyunk, újítás nem volt benne, csak tökéletesítés.

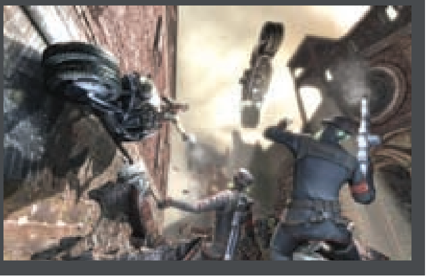
RESIDENT EVIL 5

A Resident Evil ötödik epizódja nem vert nagy hullámokat a PC-s piacon, de ennek ellenére remek akciójáték lett (nem, ez már nem túlélőhorror). Jó kis port, élvezetes játékmenet, eszméletlen grafika...

»AZ ÉV LEGNAGYOBB CSALÓDÁSA«

Az idei év egyik legnagyobb csalódása egy olyan program, amelynek bejelentésekor még nagyon bizakodóak voltunk. Egy steampunk környezet, amit megfejelnek mindenféle remek járművekkel, Assassin's Creed-szerű platformelemekkel, rengeteg fegyverrel és még sorolhatnánk. A fejlesztést a Blue Omega Entertainment végezte, akik annak idején modder csapatként kezdték, de munkáikkal annyira meggyőzték a Codemasterts, hogy azok bízva az ifú titánokban, egy saját projektet adtak a kezükbe. A csapat azonban nem váltotta be a hozzájuk fűzött reményeket, a Damnation ugyanis egy átkozottul rossz program lett (PC Guru – 30%). Szinte mindent elrontottak benne, amit csak lehetett. A grafika rusnya volt, a motor teljesen optimalizálatlan, hihetetlen magas gépigénnyel, a játékmenet katasztrófa volt, és mindezek mellé még olyan szinkron is társult, hogy még most is feláll a szőr a hátunkon. A játék minőségét jól mutatja, hogy Chris videotesztet kívánt készíteni belőle, de fél óra játékot követően kijelentette, hogy ekkora szemetet ő még nem látott, és azonnal uninstallálta az egész cuccot. Videó persze nem lett...



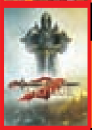


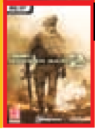
TOP 5 »MIGUEL SZERINT

1.
BORDERLANDS
Igazából néha nagyon untam, meg szénné idegeskedtem magam, de akkor is: zseniális.

2.
TORCHLIGHT
Diablo-klón ez is, de remek hangulata van, és minden elemében szórakoztató

3.
PLANTS VS ZOMBIES
A PopCap a legjobb – ki más vállalná be ilyen grafikával a zombikat gyepáló virágokat?

4. 
KING ARTHUR
Éljen a kihívás, éljen a magyar játékgyártás: nem csalódtam a legjobban várt játékomban sem.

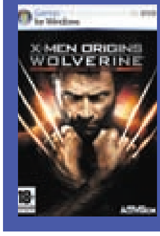
5. 
CoD: MODERN WARFARE 2
Szinte semmi új nincs benne, de a multija még mindig üt – a Bad Company 2 megjelenéséig...

»PROTOTYPE

»**Fejlesztő:** Radical Entertainment »**Kiadó:** Activision »**Ár:** 7.199 Ft

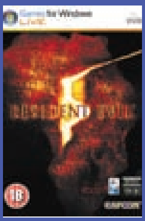
Komoly vetélytársakat sikerült egymás mellé állítani ezért a címért, amelyből a Prototype az idei év elején borzolgatta a kedélyeket a szerkesztőségben. A játék jól ismert elemekkel operált, és rengeteg játékból merített már működő ötleteket. A legnagyobb erőssége a hatalmas, nyitott világ (egészen pontosan New York), amit ez alkalommal egy villámgyorsan terjedő halálos vírus kerített hatalmába. Főhősünk, Alex Mercer is áldozatává válik a vírustámadásnak, bár furcsamód képes kordában tartani azt, s az így szerzett szuperképességeit igyekszik arra fordítani, hogy kiderítse, mi áll a fertőzés hátterében. Hősünk a számtalan küldetés közben folyamatosan fejlődik, új képességeket szerezhet magának, melyekkel a lehető legváltozatosabb módon apríthatja majd miszlikbe a vírus megfékezésére kivezényelt katonaságot és az útjába kerülő civil lakosságot. Használhatunk járműveket, beülhetünk helikopterekbe, segíthetünk a hadseregnek vagy a fertőzötteknek a két fél folyamatos likvidálásával, emellett rengeteg extra küldetést szerezhetünk csupán azzal, hogy a város háztetőin ugrálgatunk. Igazi csemege a Prototype, amit a vértől idegenkedők jobb, ha messzire elkerülnek.

»TOVÁBBI ESÉLYESEK AZ ÉV AKCIÓJÁTÉKA CÍMRE«



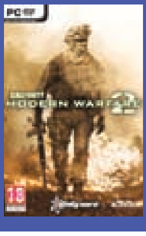
X-MEN O: WOLVERINE

A játék, amely mérföldekkel jobban sikerült, mint az alapjául szolgáló mozifilm. Ilyenre is ritkán van példa, az intro animáció brutális képsorait nézve üvöltve kérdeztük: miért nem lett ilyen a film is?!



RESIDENT EVIL 5

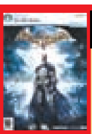
A féléves csúszással PC-re is érkező Resident Evil 5-öt sikerült megszabadítani a legnagyobb negatívumtól, a rossz konzolos irányítástól. Sajnos ez önmagában még kevés volt ahhoz, hogy ebben a kategóriában győztesnek nevezzük ki.



COD: MW 2

A Modern Warfare 2 két kategóriában is elsöprő győzelemmel tarolta le a konkurenciát, akciójátékok kategóriában viszont már kérdéses volt a helye, ugyanis az egyszemélyes kampány nem tudott túl sok újat mutatni.

TOP 5 »BATE SZERINT

1. 

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Sok kommentárt nem igényel a dolog, az év játéka nálam is az év játéka volt...

2.

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Ez a program engem meglepett. Elindítottam, és nem tudtam abbahagyni...

3.

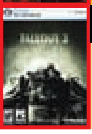
PROTOTYPE

Igazából a játék hidegen hagyott, egészen a megjelenésig. Akkor egy hétre eltűntem...

4.

THE SABOTEUR

Jó kis sandbox program, ami nálam simán lenyomta a GTA IV-et. Szabotőrnek lenni jóóó!

5. 

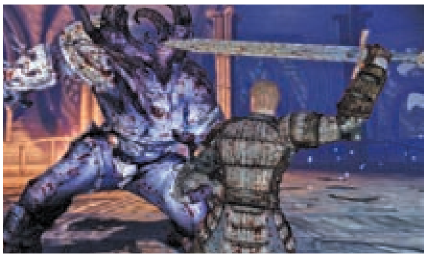
FALLOUT 3 DLC-K

A tavalyi év játéka idén is rengeteg órát elrabolt az életemből, de imádtam minden percet.

»DRAGON AGE: VÉRVONALAK

»**Fejlesztő:** Bioware »**Kiadó:** EA »**Ár:** 9.999 Ft

Ha a kanadai Bioware cég egyszer fejlesztésbe kezd, ott bizony 90% feletti értékelések várhatók minden játékuk értékelésekor. Így történt a Dragon Age esetében is, amely több évre visszamenőleg nézve is képes volt minden szerepjátékot maga mögé utasítani. A játékban remekül ötvöződnek a fejlesztők régebbi munkái, a végeredmény pedig egy tökéletes turmix, olyan hozzávalókkal, mint a Baldur's Gate, a KOTOR vagy a Mass Effect. A történet hihetetlenül szerteágazó, cselekedeteink folyamatosan kihatással lesznek a végkifejletre, társaink pedig rendkívül sokoldalú személyiségek, akikkel órákat beszélgethetünk anélkül, hogy akár egy percre is megunnánk a játékot. Játékidőből is bőven kijutott a Dragon Age-ben, ami legalább 50-60 óra szórakozást ígér első nekifutásra, de a rengeteg apró mellékküldetés miatt ez a szám akár kétszeresére is nőhet, mielőtt felbukkan a vége főcím. Külön érdekesség, hogy a játék idehaza teljesen magyar nyelven jelent meg, így a rengeteg szöveget, ami található benne, anyanyelvünkön élvezhetjük.



»CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

»**Fejlesztő:** Infinity Ward »**Kiadó:** Activision »**Ár:** 9.999 Ft

A legnépszerűbb kategória győztese a legutóbbi számunkban tesztelt Modern Warfare 2 lett, amelyről már az első pillanatban sejteni lehetett, hogy nem ússza meg valamiféle év játéka díj bekebelezése nélkül. Azonnal kettő is kijutott neki a PC Guruban, az egyik az Év FPS címe, ami talán kicsit magyarázatra is szorulhat. Sokan kérdezhetitek, hogy ugyani mi újat tudott felmutatni a játék FPS téren. Az igazság az, hogy valóban nem sok mindent, de amit tudott, azzal így is maga mögé utasította a nem túl erős felhozatalt. Az egyszemélyes játékmód egy hihetetlen adrenalinbomba, folyamatos akciójelenetekkel, néha el-eltúlzott, helyenként klisés képsorokkal, melyek ellenére is képes fenntartani a játék iránti érdeklődést az 5-6 órás végigjátszás során. És akkor még nem beszéltünk a kooperatív játékot támogató Spec Ops módról, amelyben a játék egy-egy jelenetét játszhattuk újra többedmagunkkal, vagy a mindent felülmúló többszereplős játékmódról, amely külön kategóriában indított versenyünkben is elsőként végzett ranglistánkon.

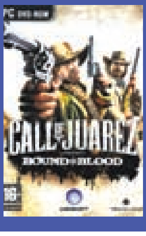
»TOVÁBBI ESÉLYESEK AZ ÉV FPS-E CÍMRE«

BORDERLANDS

Bár a Borderlandsben rendkívül jól ötvöződtek a Diablo elemek egy jó akciójátékéval, mégsem sikerült maga utasítania az Infinity Ward produktumát. Ettől függetlenül nagyszerű játék, főképp kooperatív módban.

OF 2: DRAGON RISING

Az EGO motorral hajtott Operation Flashpoint játék hibái ellenére is jó értékelésekkel végzett magazinunk hasábjain, ezért megérdemelt helyet kapott az FPS kategóriában. Látványos és rendkívül életszerű szimuláció.



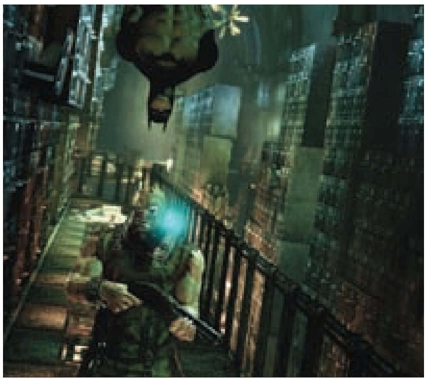
COJ: BOUND IN BLOOD

A vadnyugati érában játszódó Call of Juarez játékban két főhős körül zajlottak az események, akiknek kalandjait hihetetlen mód élveztünk. Hasonlóképp jól vélekedtünk a Chrome motor által nyújtott látványról is.

»BATMAN – ARKHAM ASYLUM

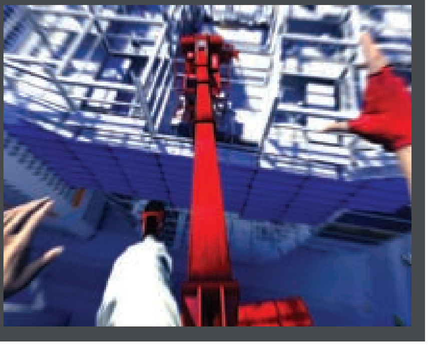
»**Fejlesztő:** Rocksteady »**Kiadó:** Square Enix Europe »**Ár:** 8.990 Ft

Nos igen, az Év Legjobb Játéka egy másik kategóriában is visszaköszön. Habár meglehetősen erős volt a mezőny (Resident Evil 5, Prototype, The Saboteur...), végül ebben a szegmensben is a Batman lett a nyertes, mégpedig azért, mert a legélvezetesebb játékmenetet és a legnagyobb újdonságokat ebben a programban találtuk. Azoknak, akik játszottak a játékkal, talán nem kell ecsetelni: ott voltak a Batman-kütyük, amelyek tökéletesen működtek, a harcrendszer is jól sikerült az egyszerűsége ellenére, de a legerősebb indok a zseniális Predator mód volt. Mind a mai napig elővesszük néha a programot, hogy felröppenjünk a magasba, hogy aztán egyenként, a lehető legváltozatosabb módon szedjük le Joker pribékjeit. Felrántjuk őket a magasba, bombákat helyezünk el, rájuk ugrunk, mögéjük lopakodunk, lerántjuk őket, batarangot használunk, elcsaljuk őket, és még sorolhatnánk... Lényeg a lényeg, TPS fronton a Batman: Arkham Asylum hozta a legtöbb újdonságot, éppen ezért ebben a kategóriában (is) őt illeti a legjobb cím.



»AZ ÉV LEGSTÍLUSOSABB JÁTÉKA«

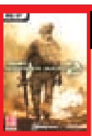
Sajátos kategória, amibe rengeteg játékot be lehetett volna válogatni, ám mi mégis 2009 egyik korai fecskéjét (megjelenés: január 16.) hirdettük győztesnek. A Mirror's Edge káprázatos grafikával érkezett a PC-inkre, de igazából nem a poligonok száma miatt, hanem a környezet kialakítása miatt választottuk meg a legjobbnak. A DICE játéka ugyan nem lett siker (sőt, valójában kisebb bukás volt), de olyan gyönyörűen ábrázolta a steril jövőt, hogy még ennyi hónap után is képesek vagyunk rácsodálkozni arra a letisztultságra és profizmusra, amit a Mirror's Edge nyújtott. Ehhez pedig még hozzá kell venni azt is, hogy a pályadesign remek volt, a színek nem csupán arra szolgáltak, hogy feldobják a környezetet, hanem egyben útmutatóul szolgáltak a játékos számára is. Titkon reméljük, hogy a nem túl jelentős eladások ellenére jönni fog egy folytatás, amiben kicsit csiszolnak a játékmeneten, és hosszabbra is veszik azt az elődhöz képest. Szóval visszavárunk, Faith...

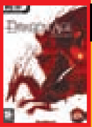


»2009]{REDENC SZEMÉVEL«

Kredenc (aki valójában]{redenc, de sajnos a lapban ezek a karakterek nem mutatnak jól egymás mellett) hosszabb ideje foglalkozik játékokkal, mint mi úgy általában a levegővétellel, így ha van olyan ember, akinek számít a véleménye a játékvilággal kapcsolatban, akkor ő mindenképpen az. Szerinte az év legjobb játéka (és egyben legjobb RPG-je) a Dragon Age: Vérvonalak, az akciójátékok közül a Batman: Arkham Asylum nyerte el a tetszését, a stratégiák közül pedig az örök kedvenc Sims harmadik epizódja mellett az Anno 1404-be ölte bele a legtöbb időt. A független fejlesztők címei közül a nála aBraid nyert, a kalandjátékok közül pedig a Tales of Monkey Island aratta a legnagyobb sikert.

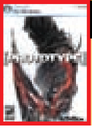
TOP 5
» CHRIS SZERINT

1. 
COD: MODERN WARFARE 2
Idén ennél jobban nem élveztem játékot. Főleg a multi miatt persze…

2. 
DRAGON AGE: VÉRVONALAK
A Baldur's Gate készítőinek játékaiban sosem kellett még csalatkoznom. Idén sem.

3.
NEED FOR SPEED: SHIFT
Végre megtalálták a helyes utat az EA-nél. Reméljük, ez a tendencia folytatódik.

4.
OPF: DRAGON RISING
Nekem az ARMA 2 nem jött be, nem úgy, mint a Flashpoint-folytatás.

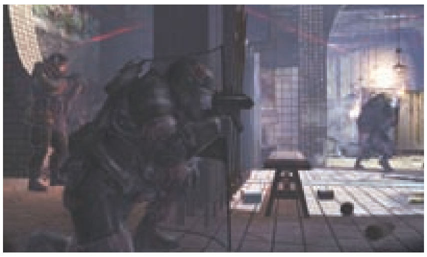
5. 
PROTOTYPE
A GTA sorozatot sosem szerettem, de a Prototype-pal remekül szórakoztam.

LEGJOBB MULTI

» COD: MODERN WARFARE 2

» **Fejlesztő:** Infinity Ward » **Kiadó:** Activision » **Ár:** 9.999 Ft

Ha többszereplős játékról van szó, idén mindenképp a Modern Warfare 2 a favorit. Számunkra és a világ több millió játékosa számára nyújt esténként feledhetetlen kikapcsolódást, akik folyamatosan terhelik a világháló adatforgalmát virtuális csatározásaikkal. A játék előző része is rengeteg újdonságot vonultatott fel ebben a témakörben, a folytatás pedig tovább fokozta azt. Új perkekkel, töménytelen mennyiségű kibontható fegyverrel, rengeteg pályával, számtalan játékmódjával, valamint rendkívül addiktív fejlődési rendszerével a legjobb többszereplős program jelenleg a piacon, amit képtelenség lett volna idén bárminek is felülmúlnia. És ezt bizony jól érezte több kiadó is, akiknek csúszásról szóló bejelentéseiktől volt hangos az egész év, bár úgy hisszük, hogy a Bad Company 2 képes lett volna megszorongatni az Infinity Ward remekművét. Külön érdekesség, hogy a dedikált szerverek hiánya miatt bojkottot hirdetők ellenére is megdöntött minden eddigi eladási rekordot, közel 550 milliós bevételével 5 nap alatt pedig még filmipart is főhajtásra késztette.



LEGJOBB STRATÉGIA

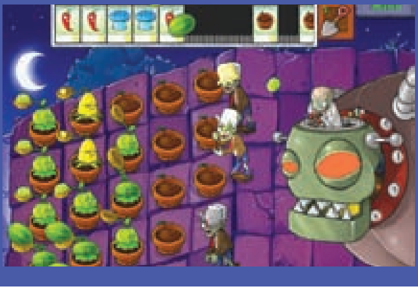
» BATTLEFORGE

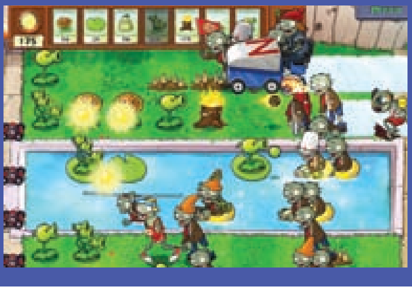
» **Fejlesztő:** EA Phenomic » **Kiadó:** Electronic Arts » **Ár:** 7.199 Ft

A 2009-es év sajnos igencsak szűkölködött stratégiai játékokban. Idén sem jelent meg a Starcraft 2, nem kaptunk új Command and Conquer részt, s a megjelent RTS-ek (Demigod, Dawn of War 2) többnyire a közepes szintet tudták csak hozni. Nem úgy, mint a BattleForge, amely annak ellenére, hogy teljesen ingyenes, rengeteg örömteli percet szerzett szerkesztőségünk tagjainak. A játékban minden az egységek és varázslatok körül forgott, tehát nincs építkezés vagy túlbonyolított fejlődési rendszer. Minden szereplőt, varázslatot kártyák segítségével tudunk megidézni, ezekből hihetetlen mennyiségű található a BattleForge-ban. Ezeket a lapokat aztán paklikba csomagolhatjuk, s így vonulhatunk fel hadjáratra a számítógép, vagy más játékosok ellen. Ez utóbbi játékmód különösen jól sikerült, erőssége a kooperatív játékmód, amiben többedmagunkkal kell a számítógép által irányított ellenfeleket legyőznünk, ami gyakran komoly csapatmunkát igényel mindenki részéről. A játék egyetlen apró „hibája", hogy rengeteg pénzt elkölthetünk benne további lapok vásárlására.

» AZ ÉV LEGNAGYOBB MEGLEPETÉSE «

Ha valaki tavaly komolyan azt mondja, hogy 2009 végén bátor, sőt zseniális vállalkozásként fogunk jellemezni egy játékot, amiben a grafika jelzésértékű, a játékmenet pedig gyerekkorunk csattogós falepkéinek működési mechanizmusánál is egyszerűbb, hát istenuccse alaposan kinevetjük. Aztán májusban megjelent a Plants vs. Zombies, és hetekig csak a két címszereplő jellemző életjeleit produkálta az egész szerkesztőség: fura tekintettel fotoszintetizáltunk a monitor fényében. Hogy miről is van szó (azon túl, hogy ha ezt a kérdést felteszed, megbuktál a „2009-es játékok" elnevezésű tantárgyból)? Alapjában véve egy egyszerű lövegtornyos címről beszélünk: a zombik hordája ellen az elő- és hátsókertbe, illetve a tetőre ültethető virágokkal tudunk védekezni (a magok elvetéséhez azonban napsütés kell). A különböző növények különböző módszerekkel tartják távol az élőhalottakat, a spektrum a sima lövöldözéstől az egymás ellen fordításig terjed, de van robbanó virág és mágneses szirmú szépség is. Persze támadókból sem csak egy fajta létezik, van lassú és fürge, óvatos és tank, de olyan is akad, aminek egyetlen intésére zombik egész hada jelenik meg a föld alól. Mindenképpen érdemes egy próbát tenni a Plants vs. Zombies-zal, mert nemcsak kivételesen jó játék, de nagyon olcsó is: a Steam rendszeréről 10-12 euró környéki összegért vásárolhatják meg az érdeklődők.



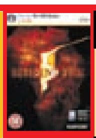


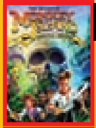
»NEED FOR SPEED SHIFT

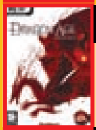
»**Fejlesztő:** Slightly Mad Studios »**Kiadó:** Electronic Arts »**Ár:** 8.099 Ft

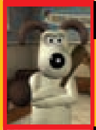
Az EA idén szárnyakat kapott, és nemcsak a vörös négylábúak bőrének újrafeldolgozásában jeleskedtek, de nem féltek végre új lendületet venni a régi sorozataikkal sem: ennek jeles példája a Need for Speed SHIFT. Eleinte szimulátorként hirdették a játékot, de végül szerencsére megmaradt az árkádos vonal, azonban a vezetésmodell és az autók mozgását szabályozó fizika alapos ráncfelvarráson ment keresztül. Az erőhatásokat modellező fejmozgás és az ütközésnél beadott effektek a sorozatban eddig sosem látott mértékben növelték a közvetlen realitás érzését, és bár a törésmodell nem lett tökéletes, a SHIFT még mindig kiemelkedik az idei PC-s mezőnyből (mondjuk a nagy félreértés FUEL, illetve az ultralaza Colin McRae: DiRT 2 alkotta versenyszámban nem is túl nehéz jól teljesíteni, de ez semmit sem von le a legújabb NfS teljesítményéből). Érdekes látni, hogy a készítők nem féltek átvenni pár népszerűbb elemet a konzolos szimulátorokból, és egy-egy verseny végén végre ugyanúgy szakad ránk a különböző kitüntetések, kupák és jelvények sora, mint azt a Forzában vagy a Gran Turismóban megszokhattuk. Külön öröm, hogy a következő NfS-t a Criterion készíti, így jövőre az árkádos vonal is visszatér.

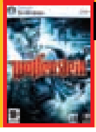
TOP 5
»SHOEBARON SZERINT

1. 
RESIDENT EVIL 5
Az első Playstation-változat óta rajongó vagyok, ez a rész is hibátlan volt.

2. 
TALES OF MONKEY ISLAND
Azért az eredeti Monkey Island 3 emulátorral sokkal jobb…

3. 
DA: VÉRVONALAK
Imádom a fantasy RPG-ket, ezt is vártam, szóval nem volt nehéz győznie…

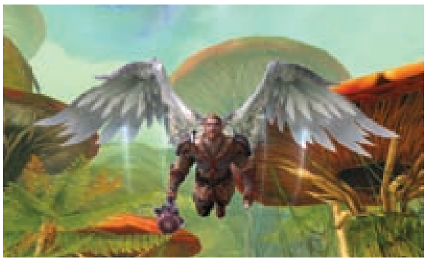
4. 
WALLACE & GROMIT
Régi kedvenc – annak idején még Sasától kaptam az első W&G DVD-t.

5. 
WOLFENSTEIN
Új Wolfensten, no meg a Becstelen brigantik… Ez egy remek év volt!

»AION

»**Fejlesztő:** NCsoft »**Kiadó:** NCsoft »**Ár:** 11.990 Ft

Új WoW-epizód híján idén egyértelműen az Aion a legsikeresebb MMORPG. Természetesen a WoW babérjait ez a játék sem tudta leszakítani, azonban sikerült elérnie azt, amit a szintén sikergyanús, ám végül megbukott Age of Conannak és Warhammer Online-nak nem: életképes, sőt, az előfizetők terén rendkívül eredményes lett! Hogy ezt mivel hozta tető alá? Leginkább az egyedi megoldásoknak, például a repülés közbeni harcnak, ami jelenleg semmilyen más MMORPG-ben sem található meg (a WoW-ban ugyan repkedhetünk kedvenc hátasunkkal, azonban a levegőben nem csaphatunk össze ellenségeinkkel). Újdonság még a karakterfejlesztés, és persze az egzotikus, keleties vizuális világ is sokat nyomott a latban, ami – a manga külsejű karaktereket leszámítva – más koreai szerepjátékoktól is sok tekintetben különbözik. Összességében az Aion azzal tudott igazán sikert aratni, hogy bele mert vágni abba, amibe más mainstream MMORPG nem: lényegesen és első pillantásra láthatóan másmilyen lett, mint a World of Warcraft, és ráadásul mindezt jó ötletekkel valósította meg.



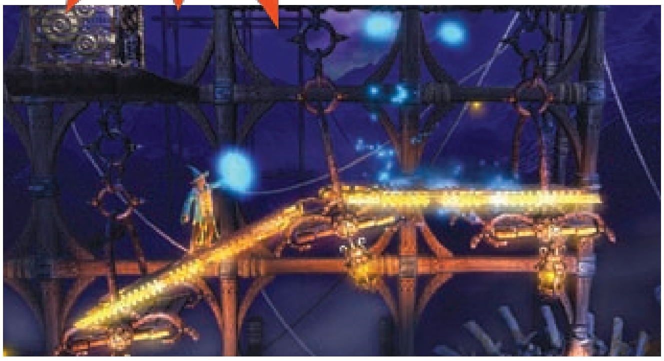
»2009, A PRÓBÁLKOZÁSOK ÉVE«

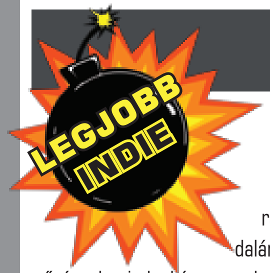
A fenti cím sok pozitív dolgot takarhatna, de valójában semmi ilyesmiről nem lesz szó. 2009 ugyanis az az év volt, amikor a nagy kiadók újra megpróbálták befolyásolni a játékokat értékelő újságírókat: a Ubisoft az Assassin's Creed 2, az Eidos pedig a Batman: Arkham Asylum esetében próbált nyerészkedni, mégpedig oly módon, hogy csak azoknak a lapoknak adtak engedélyt a játék megjelenése előtti értékelésre, akik vállalták, hogy 90 százalékkal, vagy annál is jobb pontszámmal jutalmazzák a mutatványt. A jogos felháborodás mellett az igazán nagy talány valójában az, hogy miért volt erre szükség, hiszen mindkét játék bőven megfelelt az elvárásoknak, és csak úgy záporoztak a dicsérő kritikák – immár nem a kiadók megrendelésére…

»TRINE

»Fejlesztő: Frozenbyte »Kiadó: Frozenbyte »Ár: 9,99 euró (Steam)

Három hős, egy test, egy kaland, avagy miért ne nyúlj olyan varázstárgyhoz, amihez ketten már hozzátapadtak. Az idei év egyik legkellemesebb meglepetése ez a szabadúszó fejlesztőktől származó, kis költségvetésű játék. A gyönyörű grafika és az ötletes dizájn persze kevés lenne az év platformjátéka cím elnyeréséhez, így lássuk, miben nyújtott többet a Trine, mint a többi ugrálás központú program, ami megjelent PC-re az idén. Nos, mindenekelőtt említsük meg azt a pontosan működő fizikai modellezést, amire az egész játékmenet alapoz: ahhoz képest, hogy elsőre egy oldalnézetes semmiségnek tűnik a tolvaj, a varázsló és a lovag kalandja, egész hamar kiderül, hogy bizony érdemes odafigyelni a lendületre, a gyorsulásra, a tömegre és a tehetetlenségre – igen, mindarra, amitől az iskolai fizikaórák olyan borzasztóan unalmasak voltak. A választásunkban az is közrejátszott, hogy a Trine úgy tiszteleg a nagy elődök előtt, hogy közben nem a „lopás" vagy a „koppintás" szó jut az eszünkbe. Az már csak tényleg véletlen, hogy az év platformjátéka egyben az év egyik legolcsóbb szoftvere is, így ha véletlenül kimaradt volna, irány a steampowered.com, és pótold a hiányosságot!





»THE PATH

»Fejlesztő: Tale of Tales »Kiadó: Tale of Tales »Ár: 12 euró (Steam)

A nagymama bizony nemcsak beteg, de ráadásul az erdő túlolდalán él, márpedig a hat nővérnek mindenképp meg kell látogatnia őt. Az anyjuk a lelkükre köti, hogy a világért se hagyják ott a nagyi házához vezető ösvényt, de mi pontosan ennek ellenkezőjét tanácsoljuk (leginkább azért, mert ha a kitaposott út biztonságát választjátok, sosem derül ki, miért a The Path az év legjobb független játéka). Egy játék, amit csupa közhellyel jellemezhetünk csak, mert párját ritkító, nem mindennapi, meghökkentő és zseniális is egyszerre. A Tale of Tales nem félt horrorrá változtatni a Piroska és a farkast, a játék pedig nem fél újat mutatni: a kaland akkor kezdődik, ha bevetjük magunkat az erdőbe, és ahogy egyre messzebb kerülünk a biztonságot jelentő földúttól, úgy bontakozik ki az elmebaj, az álomvilág, a művészet és a játéktervezői zsenialitás egy egészen furcsa egyvelege. A Tale of Tales idén több hasonlóan elborult játékkal is bizonyította, hogy a The Path nem csak véletlen találat volt, és mi egyébbel tiszteleghetnénk előttük, mint hogy nekik adjuk a legjobb indie játék díját?

»PRO EVOLUTION SOCCER 2010

»Fejlesztő: Konami »Kiadó: Konami »Ár: 8.999 Ft

Már tavaly is erről panaszkodtunk, de idén még hatványozottabban igaz, hogy a sportjátékoknak egyre kevesebb babér terem PC-s fronton. Rengeteg program már meg sem jelenik, ami pedig megjelenik, az jobbára közelébe sem ér a konzolos verzióknak (lásd idén a FIFA 10-et, ami nextgen masinákon eszméletlen jó lett, míg PC-n csak egy csökevényt kaptunk). Jelent még meg kosárlabdás program (NBA2K10), de az sem volt nagy szám, s mivel foci fronton a FIFA 10 kiesett, így lényegében a Pro Evolution Soccer 2010 lett az a program, amelyet az idei év legjobbjának választottunk. Ha ez így megy tovább, akkor jövőre valamelyik manager játék fogja elvinni ezt a címet, mert már csak azok a programok fognak megjelenni PC-re... Amúgy a PES 2010 nem csak szamár a ló helyett, hiszen a Konaminál idén sem hagyták cserben a PC-s közönséget, és ugyanazt kaptuk, mint a konzolos nagytestvéreken. Testre szabható taktikák egész tömege, tovább csiszolt grafika kiváló fényhatásokkal, és benne volt a teljes Bajnokok Ligája is. Szóval a focirajongók nem panaszkodhatnak, de ennek ellenére mi a szívünk mélyén még bízunk abban, hogy jövőre sokkal nagyobb verseny lesz ebben a kategóriában...

LEGJOBB KALAND

»TALES OF MONKEY ISLAND

»**Fejlesztő:** Telltale Games »**Kiadó:** Telltale Games »**Ár:** 33 euró (5 epizód, Steam)

A 2009-es év kicsit szolidabb volt kaland téren, kevesebb kiemelkedő címmel; bár „radar alatt" azért befutott pár érdekes darab, de valahogy a lendület mintha picit alábbhagyott volna. Szerencsére a Telltale Games nem ül a babérjain, két remek új franchise-t pakolt le az asztalra. A Wallace and Gromit egy kiváló animációs szériát dolgozott fel remekül, míg a Tales of Monkey Island az év igazi meglepetése, egy klasszikus és legendás sorozat folytatása, az új idők szellemében. A dizájn- és kis mértékben stílusváltáson lehet vitatkozni, ám az agyzsibbasztó kihívások, az elvetemült, néha sírva röhögős humor, az eszement karakterek, a csavaros történet megmaradt, márpedig nagyjából ezeket várjuk el egy „Majom-sziget" játéktól – sőt, egy kalandcímtől is. Mindez együtt eredményezte azt, hogy a műfaj idei felhozatalából Guybrush Threepwood újkori csetlés-botlását emeljük ki – a játék mindenképp irány- és előremutató (hibáiban pedig tanulságos) az ipar ezen szegmensében tevékenykedők számára, nekünk pedig nagyszerű szórakozás.

LEGJOBB ZENE

»BRAID

»**Fejlesztő:** Number One »**Kiadó:** Number One »**Ár:** 13 euró (Steam)

A Braid sok egyéb tekintetben lehetne az év játéka, hiszen kihozhattuk volna az év független játékának, megkaphatta volna az év platformerjének járó díjat, de a legjobb grafika vagy a legmegkapóbb stílus sem lett volna túlzás. Azt, hogy miért „csak" a legjobb zene lett, nehéz megmagyarázni – no nem azért, mert nem érdemelné meg, hanem mert írott szövegben nehéz bebizonyítani az idő-visszacsévélésre alapozott ugrándozás közben hallható taktusok időtállóságát. A kellemes, stílusos és mindenképpen a játékhoz illő dallamok még csak nem is Jonathan Blow, a játék készítőjének zenei zsenijét jellemzik, hiszen ő is csak a felhasználás jogait vásárolta meg, a dicséret olyan eddig ismeretlen, de mostantól játékos körökben istenségként tisztelt zeneszerzőket illet meg, mint Jami Sieber, Shira Kammen vagy Cheryl Ann Fulton. A jó játékzene ismérve, hogy nemcsak a programhoz ad hozzá valami megfoghatatlan extrát, de az ember szívesen beteszi a Winampba akár napközben, háttérzenének is, márpedig a Braid alatt hallható muzsika stílusok és hangulatok között bátran csapongó, leginkább a népi eklektikus és az elektroklasszikus műszavakkal leírható stílusának köszönhetően minden zeneszerető ember fülének simogatás.

LEGJOBB GRAFIKA

»EGO ENGINE

»**Fejlesztő:** Codemasters

Egy darabig vitatkoztunk azon, hogy melyik idei játéknak adjuk a legszebb grafika díját, és végül úgy döntöttünk, hogy mivel ízlésen nem lehet vitatkozni, mert a szépség megítélése szubjektív, igyekszünk valami szakmaibb vonalon felállított szempontrendszer alapján választani. Hosszas mérlegelés után az is kiderült, hogy egy konkrét játékot nehéz megnevezni, így végül a Codemasters EGO motorja mellett tettük le a voksunkat, hiszen nemcsak az Operation Flashpoint 2: Dragon Risingban nyújtott lélegzetelállító látványt, de a Colin McRae: DiRT 2 is szemkápráztató teljesítmény, márpedig keresve sem találhatnánk két egymástól ilyen gyökeresen eltérő stílusú játékot, és tessék, az EGO mindkettőben a maximumot nyújtja. Mindegy, hogy nagy látótávolsággal megáldott, hatalmas hegyekkel és erdőkkel alaposan megszórt FPS, vagy villámgyors akcióval, sebességérzettel, elsuhanó fákkal, esetleg rövid pillanatok alatt bekövetkező és elmúló speciális effektekkel kell szórakoztatni, a Codemastersnek megvan a maga pengeéles és tűhegyes svájci bicskája a feladatra (és nem is félnek használni).

»fejlesztő: EA Los Angeles »kiadó: EA

»web: www.commandandconquer.com

Ez lesz az utolsó háború?

A C&C-sorozat nem csak hogy régi, de szinte egyidős az RTS műfajával, így utolsó epizódjának megjelenése eg korszak lezárása lesz. Tudja ezt a fejlesztő EA LA is, és úgy tűnik, a jó harmadik után egy remek negyedikkel zárják a történetet.

írta» CHOCHO

A Tiberian Twilight alighanem pályázhat a legrégebb óta készülő játék nem túl becses címére, ugyanis már 1999-ben, a Tiberian Sun megjelenése után pletykálni kezdték, hogy ilyen néven készül el a grandiózus világvége sztori befejezése. Aztán jött a csend, a Red Alert 2, a Westwood halála és az EA, aki hosszú időre pihenni küldte az univerzumot, hogy aztán messiásként élessze fel a 2007-es Tiberium Wars-zal. A játék siker volt, kiegészítőt is kapott (bizony, nem csak DLC-t, mint manapság), és most itt a valódi Tiberian Twilight, ami ezután tényleg lezárja a tibériumháborúkat. A fa, melybe a fejlesztők belevágták fejszéjüket, nem apró, és tudja ezt a Westwood jogörököseként emlegetett EA LA is, úgyhogy bele is húztak a negyedik rész készítésével kapcsolatos munkálatokba. Annyira, hogy erre már nem is kell olyan sokat várni, hisz tavasszal, egész pontosan március 19-én meg is jelenik a játék. De tényleg elég lesz ennyi idő egy olyan eposz tökéletes végjátékához, mely már tizenöt esztendeje szögezi monitorhoz a stratégiák szerelmeseit? Átalakult játékrendszer, kooperatív játékmódok egész sora, és egy epikus kaland... Eddig jól hangzik.

A MESSIÁS HALHATATLAN!

A C&C mindig is azon RTS-ek közé tartozott, melyeknek kidolgozott története nemcsak arra volt alkalmas, hogy összefűzze a különböző küldetéseket, hanem valódi világgá terebélyesedett. Karakterei, helyszínei és krónikái fennmaradtak a játékvilág emlékezetében, így megkövetelhető, hogy a mindent eldöntő utolsó háború is ehhez a szinthez mérve kerüljön bemutatásra. A kezdés pedig már épp elég meglepő ahhoz, hogy elégedettek lehessünk vele. 2062-ben járunk, tíz évvel a Kane's Wrath kiegészítő eseményei után. A Föld még mindig a Scrin inváziót nyögi, és szó szerint romokban hever, de ami ennél is rosszabb, a tibériumkristály okozta fertőzés már a maradék élőhelyeket is elpusztította. Az emberiség megmaradt erői már-már felkészülnek az elkerülhetetlen végre, amikor megjelenik Kane, a Nod testvériség fene se tudja hányszor eltemetett vezetője, fogja magát, és szó szerint besétál a GDI főhadiszállására azzal a szöveggel, hogy tervezett egy gépet, amivel visszafordítható

»A VOLT-NINCS FPS«

Az EA a tavalyi év elején nagy dérrel-dúrral harangozta be, hogy az anno eléggé elszúrt Renegade után újabb FPS-sel próbálkozik meg a C&C univerzumban. A játék címe Tiberium volt, és erősen taktikán alapuló játékmenetet ígért hatalmas seregek irányításával. A főszereplő egy Ricardo Vega nevű kiégett katona lett volna, akit egy évvel a Tiberium Wars után hívnak vissza a szolgálatba szamaritánusi állásából, mert a Scrin nevű idegen faj újra felütötte a fejét a terepen. S hogy mire a sok feltételes mód és múlt idő? Nos, a Tiberum ígéretesnek indult, de az EA a későbbiekben nem volt megelégedve az eredménnyel, és minden komolyabb bejelentés nélkül lelőtte a projektet, kukázva az addigi eredményeket. Csak a nagy csend lett gyanús a sajtónak. Kár érte, jó lett volna szemtől szemben is lőni a Nodot.«

»Kevesebb egység vesz részt a csatában, de a pusztítás ugyanakkora marad...

»Egy másik játékban ezek a gépek akár sífelvonót is építhetnének...

»Még ki sem nőttek újra a fák, de máris leromboljuk a Földet

a folyamat. A nagy ötlet neve Tiberium Control Network, és egy olyan eszközt takar, mely képes irányítása alá vonni a kristályok viselkedését. Ahhoz viszont, hogy az álom valósággá váljon, a nagy ellenfél GDI hatalma is kell, így az évtizedek óta háborúzó felek békét kötnek, és nekiállnak a bolygó megmentésének. A leghihetetlenebb, hogy a dolog működik, a kristályerdő visszaszorul, újra növények nőnek, feltámad az élet, iható lesz a víz. A béke tart is egy darabig, kereken 15 évig. Ám két ilyen régóta ellenségeskedő hatalmat nem sokáig lehet egymás mellett tartani, na meg ha nem törne ki újabb csetepaté, akkor nem C&C, hanem Sim City lenne a játék címe. Így aztán valaki csapást mér, és kitör a negyedik tibériumháború. A sztori több pontját egyelőre jótékony homály fedi, de azt már tudjuk, hogy nincs se mese, se hazugság, ez tényleg a befejezés lesz. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az egyszemélyes kampányok címe, melyekből a Tiberium Warstól eltérően ismét csak kettő lesz. A GDI hadjárat „Az ember, aki megölte Kane-t", míg a Nod a „Mindennek véget kell érnie" címet viseli, ezáltal kicsit többet elárulva a játékban várható fordulatokról. Helyet kap majd a végjátékban az Elfeledettek frakciója és a Scrin is, de játszani ezúttal nem fogunk velük, így az ő szemszögükből nem ismerhetjük meg az eseményeket. Meg fogjuk tudni a GDI múltjának sötét titkait, kiderül pontosan ki is Kane és mi volt a terve, amivel ennyi galibát okozott, mint ahogy a negyedik tibériumháború a két fél küzdelmének végére is pontot tesz. Azt persze nem kell hinni, hogy ez lesz az utolsó játék a C&C világban, de nekünk már az is bőven elég lesz, ha letudják a Kane diktálta történetet. A két kampány egyébként nem kerül ellentmondásba egymással, mint történt az sok korábbi C&C játék esetében, hanem párhuzamosan folyik, olyan hadmozdulatokat is összemosva az épp aktuális küldetéssel, melyekért az ellenség megformálása során mi magunk leszünk a felelősek.

A KOPASZ STRATÉGA

GONOSZNAK LENNI JÓ (CSAK KIHULLIK A HAJAD)

A Nod testvériség mindenre elszánt vezetője a játékvilág legkarizmatikusabb alakjai közé tartozik. Azt, hogy ki ő és hogy honnan jött, nem tudja senki, de annyi bizonyos, hogy a Red Alert első részében is szerepelt, mint Sztálin ördögi tanácsadója. Márpedig ha a két világ kapcsolatban áll, akkor Kane már javában több mint 100 éves!

AMI NEM ÖL, MEG, AZ ERŐSSÉ TESZ.

A Command & Conquer 4 játékmenetében is forradalmat ígér az előző részekhez képest. Míg azokban a stratégiai felállás nem lépett túl a megszokott RTS formulán, addig itt beköszönnek a szerepjáték elemek, és a játékos minden egyes legyilkolt baka után tapasztalati pontokkal (ezentúl XP-kkel) gazdagodik. Bizony, nem az egységek fejlődnek, hanem a generálisok, vagyis mi, és ez a megszerzett tapasztalat a játék összes módjában egyaránt megmarad. A fejlesztők példálóztak úgy, hogy ha elakadunk a kampányban egy nehezebb pályán, mert egyszerűen nincsenek elég erős egységeink ahhoz, hogy győzzünk, akkor játsszunk pár multiplayer vagy skirmish meccset, és az ott magunkra halmozott XP-vel kezdjük újra a problémás küldetést. A tapasztalatot áthozva már lesz elég erőforrásunk az erősebb hadsereg megteremtéséhez, és így csalás vagy hajkihullás nélkül is teljesíthetjük a missziót. A jól megszokott kitermeléstől is el kell búcsúznunk, mert itt már nem fogunk tibériumot bányászni, legalábbis nem pénzért. Viszont kiküldhetünk majd érte egységeket, mert a bázison tartott kristályok

»C&C EZ, CSAK EGY KICSIT MÁSKÉPP...

A képeken jól látni, hogy Kane terve bevált. A tibérium visszaszorítása újra elkezdte felébreszteni a természetet (1), de mivel az emberiség létszáma drasztikusan lecsökkent, a korábbi C&C-kből ismerős termelési épületek itt nem kaptak helyet (2). Szerepüket a mindent összefoglaló új egység, a Crawler veszi át, ami folymatosan fejlődik a játék alatt (3). Természetesen a C&C 4 nem csak és kizárólag új dolgokat hoz, hanem a rég megszeretett és jól kiismert egységek közül is visszaköszön néhány (4). Ez azonban még mindig nem minden. A Tiberian Twilight játékmenete a megnőtt mozgástér miatt sokkal dinamikusabb, és ehhez mérten kevesebb egységet követel meg. Míg régebben valódi háborúk dúltak a monitoron, addig most a képen látható pár gyilkológép egy-egy teljes hadsereget jelent! (5). Hiába no, tényleg változnak az idők...

extra pontokat adnak a technológiánk fejlesztéséhez. De ez még mindig nem minden. A Tiberian Twilightban nem elég egyszerűen legyártani a megfelelő egységeket, de a játék elején bázisegységünkön, az úgynevezett Crawlerünkön ki kell választanunk, hogy a három elérhető osztályból melyiket kívánjuk magunkra ölteni. A defenzív, az offenzív és a támogató osztályok a nevükhöz mérten más egységekkel, tulajdonságokkal bírnak, és bár van néhány közös pontjuk, olyanok, mintha külön frakciók lennének a két félen belül. Az offenzív, vagyis támadó osztály a rush-stratégiát kedvelő játékosoknak lett kitalálva, és nagyon sok olcsó, gyors járművet, katonát tartalmaz a tökéletes villámháború érdekében. A defenzív, azaz védelmi kaszt éppen ellenkező módon működik, és főleg olyan épületeket, járműveket takar, melyekkel hatékonyan vissza lehet verni a gyorsan ránk támadó ellenfelek seregeit (az előző részek nagy kedvence, a Nod turett tehát minden bizonnyal e csoport tagja lesz). Végül pedig ott a támogató kaszt, ami legjobban a Generals kínai frakciójára emlékeztet, hisz itt is a különböző, háttérből nyújtott szolgáltatások játsszák a főszerepet. Elfogyott a pénz? Nem baj, majd hoznak. Kéne egy kis extra tűzerő? Csak várjuk meg a következő szállítmány mamut tankot! E kaszthoz csatolható még a játék egyik legérdekesebb egysége, a GDI Conductor tankja. A Conductor képes elektromágneses mezőt robbantani a pályán, ezáltal bénítva le az ellenség járműveit, de a masina felszerelhető sebzést okozó elektromos agyúval is. Tipikus példája az „egyszerű, de nagyszerű" receptnek, aminek használatát könnyű elsajátítani, de igazán profin űzni már kizárólag csak hosszú hónapok gyakorlása után lehet. Ha pedig úgy érezzük, hogy az adott szituációban már nem elég az általunk választott kaszt, hát romboljuk le a Crawlert, telepítsünk egy másikat egy eltérő osztályból, és máris onnét folytatjuk a csatát, ahol abbahagytuk. Az előző osztály egységei és tapasztalati pontjai a zsebünkben maradnak, egyszerűen csak a másmilyen beállítottságú gép lesz az iránymutató. A játék tehát igyekszik ránevelni minket az adott osztályra, de semmi sem kötelező vagy állandó, úgyhogy akár arra is alapozhatjuk taktikánkat, hogy megzavarjuk az ellenfelet az állandóan megváltoztatott kaszttal. Képzeljük csak el, hogy beetetjük pár olcsóbb offenzív tankkal, s mikor nagy biztosan megindul felénk azt képzelve, tudja, mi vár rá, gyorsan felhúzunk pár védelmi épületet, és rendesen megritkítjuk a tartalékait. Zseniális. A három osztály természetesen nemcsak egyjátékos módban, de multiplayerben is szerepet kap, sőt, ott lesz fontos igazán. Már a Tiberium Wars három frakciós összecsapásai is meglehetősen szórakoztatók voltak a különböző stratégiákra szakosodott játékosok egészen mókás ötletei miatt, képzeljük hát el, hogy itt micsoda változatosság lesz. Csak azt sajnálom, hogy megint nem lesz oldalsó menüsáv.

»Ez a sorozat epikus befejezést érdemel – úgy tűnik, megkapja«

HA AZ ELSŐ HÁROM RÉSZ KIMARADT VOLNA

A Command & Conquer első része a múlt ködébe veszve, valamikor 1995-ben jelent meg, így valószínűleg annak ellenére is sokaknak kimaradt, hogy alapműnek számít. Elevenítsük hát fel, mi is történt az előző három epizódban.

»COMMAND & CONQUER (1995)

Az első C&C ugyan nem volt stílusteremtő (az a feladat a Dune 2-re hárult), de játékmenete, története és iszonyatos nehézsége hamar a keményvonalas stratégák első számú kedvencévé tette. Jövőbeli hadviselés a lepusztult Föld különböző pontjain... Mindenki imádta!

»C&C 2: TIBERIAN SUN (1999)

A Tiberian Sunra a Red Alert utánig kellett várni, ám hogy megérte-e a dolog, az már ízlés kérdése. A nagyon elszállt sci-fi világ és a furcsa, zavaros sztori nem mindenkinek jött be, de a játékmenet csak jobb lett, és itt már helyet kapott az először a Red Alertben bemutatkozott skirmish mód, melyben a gép ellen mérhettük össze erőinket teljesen általunk generált meccsek alatt.

»C&C 3: TIBERIUM WARS (2007)

A Tiberium Wars nagyon hosszú ideig készült, és hatalmasat robbant a bejelentésekor. Maga a játék nagyon jó volt, a harmadik játszható faj, az idegen Scrin megjelenése pedig mind a sztorit, mind a játékmenetet kellően felfrissítette. Egyedül azt sajnáltuk, hogy a történet nem kapott komolyabb lezárást.

»A SCRIN

HARMADIK TÍPUSÚ JÁTSZHATÓ FAJ

A Tiberium Wars legnagyobb dobása a harmadik játszható oldal, az idegen Scrin volt. Ők küldték a tibériumot a Földre terraformáló anyag gyanánt, de az ebből kinyert energia elég volt az emberiségnek, hogy még a végnapjaiban is visszavághasson. A Scrinről azóta semmi hír, állítólag a maradék erői a Föld rejtett zugaiban várják, hogy az anyabolygóról újabb erősítés jöjjön a Földre. Ha ez még az előtt megtörténik, hogy az utolsó háború győztes fele megerősödik, garantált a világvége.«

»A nagy buborékfújó tank lesz az egyik legerősebb fegyverünk...

TESTVÉREIM, HÍV A GYŐZELEM!

A többjátékos mód mindig is érzékeny pontja volt a C&C-sorozatnak, hisz sokan voltak, akik a kampánnyal mit sem törődve egyből az online játszótér felé vették az irányt. Így aztán nagy befejezés ide, megváltozott kampányvezetés oda, a negyedik rész itt is forradalmat ígér, és az alapján, amit eddig tudunk, nem fogunk legörbült ajkakkal panaszkodni a vásárlás után. Először is a bázisépítés leegyszerűsödik. A már fentebb is említett Crawler nemcsak az építkezésért felelős Construction Yard helyét veszi át, de magába foglalja az egységgyártást, a fejlesztést, a támogatást, mindent. Amennyiben elpusztul, a program helyettesíti, de hacsak nem támogatói kasztban voltunk, nem rögvest. A Support-Crawlert ugyanis szállíthatják a levegőben, de a többiekének időbe kerül, mire a helyszínre ér. A Crawler folyamatosan mozog, végső esetben helyettesítheti a bázist, így multiban nagyobb esélyünk lesz az állandó helyváltoztatásra, mint eddig bármikor. Képzeljétek csak el a StarCraft embereinek repülő épületeit, s mindazt a lassú forgatagot egy sokkal gyorsabb, járkáló ház helyettesíti. Nem rossz, ugye? A C&C 4 összesen 80 egységet tartalmaz, ami azt jelenti, hogy mindennek meglesz a „természetes ellensége", amit legjobban a kő-papír-olló játékra emlékeztető módon egyensúlyoznak ki. Így aztán a többjátékos meccsek nemcsak hogy állandó meglepetésekkel szolgálnak majd, de annyi lehetőséggel bírnak, mint az összes korábbi C&C-s multi összesen. Sok régi egység is visszaköszön egyébként a sorozatból, és bár az orcákról egyelőre nincs hír, a Nod kiborgjai újra köztünk masíroznak majd, a lángszórós tankokkal és a korábban már említett mamutokkal együtt. A multira alkalmas arzenál és játékrendszer tehát adott, jöhetnek a játékmódok. A Domination lesz a Command & Conquer 4 zászlóshajója, s itt a szabályok leginkább a Battlefield-sorozat csatáit juttathatják az eszünkbe. A cél egy adott pontmennyiség megszerzése lesz oly módon, hogy elfoglaljuk és megvédjük az öt Tiberium Control Network node-ot. Ahogy védekezünk és pusztítunk, úgy gyűlnek a pontok a közösbe, s ebből bizonyára ki lehetett találni, hogy a kooperatív játék lesz a Tiberian Twilight legerősebb pontja. S ha ez még mindig nem lenne elég, lesznek kifejezetten egymás segítésére alapozó küldetések is, ezáltal állítva fel, az akciójátékok mai trendjét a stratégiák közt. Persze várhatók a már megszokott Deathmatch és Team Deathmatch mérkőzések is, de ez már olyannyira alap dolog, hogy leírni is szinte kár.

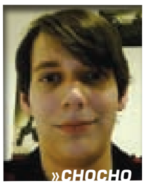
A JÖVŐ MINKET IGAZOL MAJD!

Technológiai szinten a Tiberian Twilight nagy valószínűséggel a C&C 3-hoz kifejlesztett, és a Red Alert 3-hoz felfrissített motort használja majd most is, ám az eredmény ettől még nem tűnik elavultnak, sőt, egyenesen mesés. Mivel a történet szerint bő 15 esztendő állt a bolygó rendelkezésére a flóra és fauna helyreállásához, rengeteg klasszikus C&C-s helyszín tér vissza, kis színt szállítva a Tiberium Warsban látott posztapokaliptikus világba. Lesznek megint havas, téli erdős pályák, a lepusztult városokban esni fog az eső, a tibérium ronda zöld árnyalatai pedig csak kevés helyen szennyezik majd a környezetet. De nemcsak a színek lesznek szebbek, hanem az egységek, épületek is. A textúrák egyszerűen gyönyörűek, a magas poligonszám pedig olyan pazar animációkat tesz lehetővé, amikre sokáig emlékezni fogunk. Mivel a C&C 4 csak és kizárólag PC-re érkezik, ehhez mért optimalizációval is számolhatunk, így talán mindezen jóságok megmozdításához különösebb erőműre sem lesz szükség. Az átvezető videók maradnak a klasszikus, élőszereplős filmbetétek, lesz rengeteg új szereplő, és persze a nagy visszatérő, az ördögi Kane-t életre keltő Joseph D. Kucan. Már csak a remek zenék hiányoznak, és kész is a tökéletes C&C atmoszféra, annak dacára, hogy a játékmenetből semmi sem marad. Kicsit aggódom is a játék fogadtatása miatt, mert lehet, hogy az új stratégáknak tetszeni fog, de a lezáró történet okán ez a rész minden korábbi EA-s próbálkozásnál jobban szól majd a klasszikus rajongókhoz, és ők nem szeretik a nagy változtatásokat. Várjuk az eredményt, kedves EA, és ti se feledjétek, hogy március 19. vészesen közeledik!«

MŰFAJ»	»RTS
MEGJELENÉS»	»2009. 03
KÉSZÜLTSÉG»	»85%

www.pcguru.hu/1750

»A Tiberian Twilight egyike azon játékoknak, amik akár buknak, akár befutnak, tuti, hogy sokáig az emlékeink között maradnak, hiszen egy zseniális történet lezárása nem kis dolog.



»CHOCHO

PRO »Minden téren új játékélmény, és egy 15 éves történet végkifejlete

KONTRA »Reméljük nem lesz túl sok a jóból...

Fájl Szerkesztés Nézet Előzmények Könyvjelzők Eszközök Súgó

http://www.facebook.com/

»illusztráció: Pásztor Tamás (pasztortamas.blogspot.com) és Horváth Henrik

KÖZÖSSÉBEN AZ ERŐ

Egy új játékplatform kialakulásának margójára

Mostanában egyre többször kerül elő a nagy kérdés: melyik a legnépszerűbb játékplatform? Talán a Wii? Az Xbox 360? A Playstation 3? Egyik sem. A PC? Majdnem...

írta» MIGUEL

Ha van a számítógépes iparnak sikerágazata, akkor a közösségi oldalak jelensége mindenképpen az. Elég, ha csak itthon az iwiw népszerűségét nézzük: a cikk írásának pillanatában a hivatalos adatok szerint 4 milliónál is több felhasználója van, és ami ennél is durvább: naponta egymilliónál is többen jelentkeznek be, hogy megnézzék, mi történt a haverjaikkal. A magyar példát alapul véve kell tovább gondolkoznunk akkor, ha tudni szeretnénk, hogy ugyanezek az adatok hogy alakulnak a világ legnépszerűbb közösségi oldalán, a Facebookon: a három egyetemista ötletéből indult webes alkalmazás 300 millió regisztrált felhasználóval büszkélkedhet, és bár a napi látogatókról nincs pontos adatunk, az egyszer biztos, hogy az is nagyjából hetvenszerese a magyar adatoknak. Hogy miért fontos a játékokkal kapcsolatban az, hogy egy barátgyűjtő portálra hányan iratkoztak fel, és hányan használják azt naponta? Csak azért, mert a dolgok pillanatnyi állása szerint nincs még egy felület, amit ennyien használnának arra, hogy játsszanak vele.

AZ ÜZLETBEN NINCS BARÁTSÁG, DE A BARÁTSÁGBAN VAN ÜZLET

A cikk apropóját az az információ adta, amit a múlt hónapban a figyelmesek már elolvashattak a hírek rovatban. Akkor azt írtuk, hogy az Electronic Arts furcsa beruházást eszközölt: megvettek egy olyan céget, ami addig nemcsak a közepesen tájékozott játékosokat, de még a mániákus játékipari megfigyelőket sem izgatta fel feltétlenül. Akkor még csak annyit tudtunk, hogy a kiadóóriás, aki amúgy egyre-másra zavarja szét a nagy múltú fejlesztőcsapatokat, illetve rúgja ki az alkalmazottait, negyedmilliárd dollárért vásárolta meg a Playfish nevű csapatot, most azonban már pontos adatok is vannak. Az EA nem kevesebb, mint négyszázmillió dollárt költhet a Facebookra fejlesztő srácokra – ebből 275 milliót készpénzben, 25 milliót pedig egyéb formában fizetnek ki, de ha a közeljövőben a fejlesztők teljesítenek bizonyos, egyelőre nem részletezett feltételeket, a maradék 100 guriga is

»A JÁTÉK A VÁLSÁG EGYIK TÉNYEZŐJE?

MUNKA HELYETT JÁTÉKKAL FOGLALKOZNAK AZ ALKALMAZOTTAK

Az interneten teret hódító egyszerű játékok legnagyobb hátránya, hogy még a legerősebb lelkű emberből is netfüggő zombit varázsolhatnak – legalábbis ezt mondják azok a munkáltatók, akik szigorúan büntetik azon beosztottjaikat, akik munkaidőben a valós feladatok helyett inkább a virtuális problémákat oldanak meg. Egyre több kutatás mutatja, hogy az ártatlannak tűnő munkakerülés akár konkrét összegekben is kimutatható kárt okoz, így talán érthető, ha a rendszergazdák (főnökük utasítására) igyekeznek letiltani az alkalmazásokat.«

»FELKAVART ÁLLÓVÍZ«

November közepén egy hét alatt három lényeges dolog is történt a közösségi játékokkal kapcsolatban, lássuk most a résztvevő cégeket, játékokat és összegeket.

PLAYFISH: A Playfish-t (Pet Society) 3-400 millió dollárért vásárolja fel az az Electronic Arts, ami egyébként pánikszerű leépítésben van, becsukja a nagy múltú Pandemic stúdiót, és 1500 embert rúg ki világszerte.

PLAYDOM: A Playdom (Mobsters) 43 millió dollárt akaszt le befektetőktől, aminek nagy részét a Green Patch (Lil Green Pach) felvásárlására fordítja.

ZYNGA: A Zynga (Farmville) három menetben összesen 54,1 millió dollárnyi befektetői tőkét kap. Nem csoda, hogy mindenki lapátolja bele a pénzt, ugyanis a céget nemrég 550-600 millió körül értékelte fel egy befektetési bank.

az eddig nevenincs bagázs számlájára vándorolhat. Sokan persze azt mondják, hogy ez csak pillanatnyi fellángolás, a közösségi oldalak a dotcom-buktához hasonlót hoznak majd, minél több pénzt fektetnek bele az üzletemberek, annál nagyobbat durran majd a lufi – de nagyon úgy tűnik, hogy nem erről van szó. Mint minden más üzletágban, a játékiparban is minden csak annyit ér, amennyi embernek el lehet adni, a nagy eladásokhoz pedig nagy felvevőpiac kell: itt jönnek vissza az előbb említett adatok. Pillanatnyilag nincs olyan média, ami ennyi embert mozgatna meg egyszerre, ahol ennyi potenciális vásárló jelenne meg, hiszen a közösségi oldalak felhasználói egyben a marketingesek álmát jelentő egyének: jobbára jó anyagi körülmények között élő, 18-49 éves emberekről beszélünk, akik önként és dalolva adnak meg magukról olyan személyes adatokat, amiket egy hétköznapi felméréssel sosem tudnának meg róluk. Vegyük csak Bate-et, akiről túlzás nélkül óránként felkerül valami a Facebookra: mit csinált tegnap, kikkel bulizott, éppen milyen dobozos játékot vett, mi a kedvenc üdítőmárkája, sőt, a különböző vicces kérdőívek (Ki lennél Micimackó világában?, Melyik törpe lennél a hét közül?) segítségével olyan adatokat is megtudhatnak róla az oldal üzemeltetői, amik önmagukban jelentéktelennek tűnnek, de összességükben már komoly piaci értéket képviselnek. A vásárlóképes kereslet tehát megvan, már csak az kell, hogy olyat adjunk neki, amire rákattint (vagy inkább „rákattan"): egy felmérés szerint azok a netes reklámok sikeresek, amik valamennyire interaktívak, vagyis ha mondjuk az egyszerű flash-es alkalmazás céllövéssel, kötélhúzással vagy verekedéssel csábít, az emberek gondolkozás nélkül rákattintanak az amúgy gyűlölt hirdetési felületre. Innentől már csak egy lépés az, amit (jobb meghatározás híján) közösségi játékoknak hívunk.

EGYSZERŰ, DE HATÉKONY

A cikk tulajdonképpen most egy mondatban befejezhető lenne: aki idősebb 13 évesnél, az menjen a facebook.hu-ra, regisztráljon, és kezdjen játszani. Számtalan különböző, alapból ingyenes alkalmazás vár a játékra éhes érdeklődőkre, és bár a régészkedéstől kezdve az autóversenyen keresztül a maffiaháborúig minden megvan, ami csak érdekelheti az embereket, a játékokban néhány dolog alapvetően közös. Egyrészt csupa egyszerű, jobbára szöveges, de legalábbis minimál grafikával megalkotott programról beszélünk – ez persze senki olyat nem lep meg, aki már akár egyszer is játszott valamilyen flashjátékkal a neten. A spártai megvalósításnak nemcsak az az oka, hogy a készítők nem pusztán a durván szélessávú internetkapcsolattal rendelkező embereket szeretnék elérni, de azokat is, akik csak a leállósávban araszolnak az információs szupersztrádán, hanem az is, hogy a flash-es alkalmazásokat sok munkahelyen tiltják a rendszergazdák, így a munka közbeni játék kiesne. Márpedig a második közös tulajdonság pont az, hogy a játékokban csak akkor lehetsz igazán sikeres, ha napjában többször is visszanézel rájuk, és csinálsz bennük valamit. Bizony, a pofátlanság csúcsa, de tulajdonképpen a sikeres üzleti modell arra épít, hogy a Facebook felhasználói általában a munkahelyükről jelentkeznek be, és érdemi munkavégzés helyett interneteznek – ki lopott öt percekben, ki egész nap szemrebbenés nélkül. A felmérések alapján ez utóbbi a harmadik közös dolog alapja: az emberek ugyanis menthetetlenül rászoknak arra, hogy a közösségi oldalon játsszanak, és a játékmenet kialakításának köszönhetően 100%-ig biztos, hogy nemcsak a munkahelyükön jelentkeznek be, de még otthonról is vissza-visszanéznek, hogy minden rendben van-e a farmon.

HASS, ALKOSS, GYARAPÍTS

Igen, a farmon, ugyanis a Facebook egyik legnépszerűbb alkalmazása a Farmville nevű játék, ahol az életben amúgy jobbára nem valami mezőgazdasággal szorosan összefüggő cégnél pénzt kereső emberek abban lelik örömüket, hogy ásnak, kapálnak, ültetnek, permeteznek és aratnak, tehenet fejnek, lovat vakarnak, és nyulat nyírnak. A megvalósítás egy olyan szóval lenne jellemezhető, aminek jelentése valahol a rajzfilmszerű és a vidáman csúnya kifejezések között félúton áll meg, azonban nem emiatt játszik vele ötvenmilliónál is több ember. A Farmville lényege, hogy a különböző elültethető növények eltérő idő alatt nőnek meg: epret „arathatunk" akár négy óra múlva, de a búzára vagy az articsókára három-négy napot is várni kell. Természetesen az értük kapott pénz a ráfordított energia függvényében változik, de a lényeg, hogy érdemes észben tartani, hogy mikor kell visszanéznünk a termésért, hiszen az csak egy darabig takarítható be, aztán menthetetlenül ránk rohad, márpedig ilyenkor nem pusztán a bevételt bukjuk, de a tapasztalati pontokat is. Bizony, XP-t is gyűjthetünk, vagyis szintet is léphetünk, és mi más függne a kis kertészünk

Fájl Szerkesztés Nézet Előzmények Könyvjelzők Eszközök Súgó

http://www.facebook.com/

»Teltház a tehénistállóban: még a tetőablakban is lóg egy jószág

»A szomszéd portán is elkél a segítség: varjak dézsmálják a veteményest

aktuális tudásától, mint az ültethető növények és a tartható állatok fajtája. Minél többet játszunk, annál értékesebb és ritkább fajokkal gazdagíthatjuk a farmot, ami eleinte jobbára csak hétvégi veteményes lesz, de pár hét alatt bejárhatjuk a hobbikert–farm–termelői szövetkezet fejlődési spirált, nem is kell más, mint egy kis elszántság, meg egy program, ami néha ránk szól, hogy arassuk le a babot. Szintén erre a „vesd el és arasd le" elvre épül a Fishville nevű akvárium-szimulátor is: itt különböző ebihalakat vásárolhatunk, akiket szabályos időközönként etetni kell, hogy megnőjenek, és az eredeti értékük sokszorosáért adhassunk túl rajtuk. Ez a játék egy fokkal kegyetlenebb, mint a farmos móka: míg ott maximum az elvesztegetett idő és pénz felett bánkódunk egyegy elrohadt veteményes láttán, a virtuális akváriumból nekünk magunknak kell kihalászni az éhen pusztult halakat (jelen sorok írója egyszer ötven darab kifejlett bohóchalat felejtett el egy hétvégére – nem nagyon röhögtem a halak utolsó poénján).

BŰNSZERVEZETBEN ELKÖVETETT MUNKAKERÜLÉS

Persze nem csak a városi dzsungelbe szorult mezőgazdászok találhatják meg a számításukat: akinek elég, ha a munkahelyén parasztokkal dolgozik, ezernyi más közül is választhat. Ha az erőszakosabb vonalat nézzük, a Mafia Wars a mi játékunk (illetve nem csak a miénk, ezen is pár millió másik potenciális Don Corleonéval kell osztozzunk), ahol nem túl meglepő módon egy virágzó bűnszövetkezet kialakítása lesz a feladatunk. A karakterünknek bizonyos számú akciópontja van, amiket különböző melók elvégzésére használhat fel: pénzbehajtás, lányok futtatása, szesz- és fegyvercsempészet, tudjátok, a maffiózók mindennapos feladatai. Az elvégzett feladatokért pénz és XP jár, a pénzt fegyverekre, páncélokra és járművekre költhetjük (hogy újabb küldetéseket teljesíthessünk), a fejlesztési pontokat pedig a szintlépéskor a szokásos alaptulajdonságok növelésére használhatjuk fel (hogy aztán ezek segítségével is újabb melók mellé húzhassunk be pipát). A különböző eszközeinknek fenntartási költsége lehet, így kell valami biztos napi bevétel, amiből fizethetjük a benzint meg a lőszert: fektessük be a mocskos pénzt telkekbe, azokra húzzunk kávézót, bérházat, hotelt vagy kaszinót, aztán időnként gyűjtsük be a jövedelem ránk eső részét (nekem két hét közepesen megfeszített munkával sikerült elérni, hogy óránként kicsit több mint egymillió ropogós bankó üsse a markomat, ez már bármire elég). A most részletezett játékmenetet elég sok másik játékban is visszakapjuk, csak a téma változik: ha nem jön be az olasz családi sport, elmehetsz kalóznak, ha meg nem bűnözni akarsz, játszhatsz a Special Forces-zal, kommandósként. Egyet azonban sose felejts: egyedül egyikben sem lehetsz sikeres.

> »Egy hónap alatt 61 millió játékos – elég, ha 10 százalék fizet...«

A KÖZÖSSÉGI OLDAL

A cikk elején alaposan kiveséztük, miért jó a játékoknak, hogy a közösségi oldalakon tanyáznak: a milliónyi ember egyben ugyanannyi potenciális vásárló is, de hogy ne lógjon ki ennyire a lóláb, a fejlesztők ügyesen implementálták a Facebookhoz és az iwiwhez hasonló oldalak lényegét (a barátok számontartását) a különböző játékokba. Alapvetés, hogy alacsonyabb szinten elvegetálhatsz egyedül is, de később már érdemes lehetőleg minél több havert is belerángatni a mókába. A sok barát sok szempontból jó: egyrészt az egy szomszédságban (maffiában, akváriumparkban, kalózhajórajban, szóval értitek) játszók naponta akár többször is megajándékozhatják egymást mindenféle hasznos holmival (zöld tehén, faláb, tarisznyarákok, stb.), amit amúgy a játék boltjában nem, vagy csak nagyon drágán kapni. Másrészt (és ez a fontosabb)

»KICSIT SÁRGA, KICSIT SAVANYÚ«

Az iwiw (International Who Is Who, Nemzetközi Ki Kicsoda) itthon töretlen népszerűségnek örvend, és hazai viszonylatok között hozza is a világszinten mindennapos történéseket: amikor 2006-ban az oldalt eredetileg fejlesztő srácok eladták a jogokat a T-Online-nak, állítólag 700 és 1000 millió forint közötti összeg cserélt gazdát. A nagy pénzek tehát már megvannak, és egy frissítés nyomán az elmúlt pár hónapban az iwiwen is lehetőség nyílt alkalmazások fejlesztésére, közzétételére és használatára – sajnos egyelőre csak lagymatag sikerről számolhatunk be. A játékok frontján nyugodtan jellemezhetjük elkeserítőnek a helyzetet, hiszen jobbára csak kártyázni tudnánk a különböző online pókeroldalak ajánlásával (extra szívfájdalom, hogy ha mégis játszanánk, külön regisztrálnunk kell, az alkalmazás nem képes az alap iwiwes bejelentkezésünket használni), illetve volt egy kő-papír-olló is, ami ezúttal mint könyv–szőke nő–bölcsész jelenik meg (a szabályok: a könyv üti a szőke nőt, a szőke nő üti a bölcsészt, a bölcsész üti a könyvet). Van azonban pozitívum is: párkereső alkalmazásban erős a magyar közösségi oldal, sőt, ha nagyon szeretnénk, akár név nélkül is értékelhetjük az ismerőseink külsejét, intellektusát vagy épp humorát, de a gyakorlatiasabbak akár egy horgászok számára készült online fogásnaplót is használhatnak (mármint nem azért, hogy a párkereséssel kapcsolatos sikereiket rögzítsék).«

»LEGYEN ÖN IS MILLIOMOS!«

Bár a cikkben leginkább csak a nagyobb fejlesztőcsapatok Facebookos játékaival foglalkoztunk, de a böngészős játékokban a közösségi oldalakon túl is van erő. Egyrészt mindenképpen érdemes megemlíteni a Quake Live-ot és a Battlefield Heroest, mint az ingyenes webes FPS-ek legújabb generációját, de példamutatásnak ez még kevés. Vegyünk inkább egy 21 éves srácot, Joe Chedburnt, aki egy szinte minden grafikát nélkülöző webes játék elkészítésével biztosította családja jólétét nagyjából a következő negyven generációt érintően – a Torn City nevű szerepjátékból Joe-nak havonta nagyjából 50 000 angol fontos bevétele van, és ez a szám nem nagyon akar csökkenni. A programozónak tanuló fiatalember saját bevallása szerint meglehetősen vegyes munkarendben dolgozik, néha napokig berheli az oldalt, utána meg nagyjából ugyanannyi ideig hagyja önálló életet élni a másfél millió felhasználóval büszkélkedő bűnözés-szimulátort. A játék önmagában ingyenesen játszható, azonban pár dollárnyi befektetéssel az online életünket alaposan megkönnyítő extrákhoz juthatunk. A Torn City lényege, hogy lopjunk, verekedjünk és számítógépes vírusokat írjunk, de eközben dolgoznunk is kell, hogy a napi megélhetésünk (no meg a pénz a fejlődésre) is biztosítva legyen. A www.torn.com oldalon elérhető játékra bárki szabadon regisztrálhat, bár némi angoltudás nem árt majd.«

»AMIT LÁTNOD KELL«

Bár számtalan játék közül választhat, aki a közösségi alkalmazások felé kacsintgat, íme a legjobb öt, amit mindenképp ki kell próbálnotok – keressétek meg nyugodtan a Guru szerkesztőit, szinte mindenki játszik.

FishVille - Díszhalas akváriumtenyészet, apps.facebook.com/fishville/
FarmVille - Irány a farm, 61 millió felhasználóval apps.facebook.com/onthefarm
Torn City - Bűnöző-szimulátor szöveges alapon www.torn.com
Mafia Wars - A többi Don a kanyarban sincs apps.facebook.com/inthemafia
Café World - Saját étterem, saját receptek apps.facebook.com/cafeworld

»A digitális haltartás legnagyobb előnye, hogy még a döglött példányokért is XP-t kapunk

egy idő után elérünk egy szintet, ahol a játék csupa olyan feladatot ad, amit csak bizonyos számú haver rendelkezésre állása esetén oldhatunk meg: a harcos alkalmazásokban a főellenfelek tipikusan egyre több és több társat követelnek meg (nem kell nekik is bejelentkezve lenniük, elég, ha elfogadják a meghívódat, és a családhoz tartoznak), ráadásul az egyes felhasználók egymással is harcolhatnak, márpedig vannak olyanok, akik ötszáz haverjukkal csapnak le a védtelen szerencsétlenekre. A kevésbé erőszakos programokban a segítség a fő motívum: a Farmville-ben átmehetünk a szomszéd portára, hogy elzavarjuk a csirkéket zargató rókákat, vagy a veteményest ritkító varjakat, és tiszta baráti szeretetből lepermetezhetjük a haver növésben lévő zöldségeit. Valójában ez csak a segítőnek jó, a szomszéd konkrét jutalmat nem kap a tevékenységünk nyomán, maximum a kellemes tudatot, hogy ilyen figyelmes barátai vannak (és ahogy ezt leírtam, meg is tisztogattam Chris akváriumát a Fishville-ben).

AKI BARÁTOT TALÁL, KINCSET TALÁL

Ahogy az elején említettem, ezek a játékok alapból ingyenesek, pontosabban fogalmazva elméletileg nem kell pénzt költenünk ahhoz, hogy teljes mértékben élvezni tudjuk őket. Természetesen felvetődik a kérdés, hogy akkor miért éri meg ez az egész a készítőknek, illetve miért éri meg az EA-nek, hogy billenccsel borítsa a pénzt egy eddig kishalnak tűnő cég bankszámlájára. Nos, minden egyes alkalmazásban kétfajta pénz van: az egyiket vagonszámra kereshetjük a játékban, a másikat viszont (bár néha csurran-cseppen egy kevés belőle a teljesítményünktől függően) rendes, a valódi életben lefolytatott banki átutalással tudjuk csak megvásárolni. Az előbbi vagyonra csak és kizárólag a játékon belül van szükségünk, hiszen abból tudunk felszerelést és ingatlant vásárolni, az utóbbi azonban másra jó: például visszatölthetjük az energiapontjainkat, mikor pont még egy adag hiányzik a szintlépéshez. A trükk az, hogy szinte fillérekből megoldható egy-egy ilyen tranzakció, az említett energiapont-bővészkedés például 10 tallért emészt fel (amúgy 3-5 percenként nyerünk vissza egy cselekvéspontot), márpedig 5 dollárért kapunk 25 tallért. 1 dollárért játszhatunk tovább? Naná, hogy megéri! Főleg a cégnek, akinél havonta milliók költenek el „pár dollárt”. Így azért már sokkal jobban érthető, hogy miért jönnek egymás után hírek a dollártízmilliós üzletekről – tulajdonképpen nulla befektetéssel hülyére keresni magad, ez minden profitorientált cég álma. Ők tehát keresnek, mi pedig játszunk, a jelenben mindenki boldog. De vajon mit hoz a jövő?

»A fejlesztők régóta keresik, hogy lehetne újabb tömegeket bevonni a játékipar bűvkörébe, és most úgy tűnik, néhány szerencsés srác megtalálta a közeljövő bőségszaruját.«

NEM FÉLÜNK A FACEBOOKTÓL

Érdekes egy pillanatra megnézni, hogy is állunk a közösségi játékok fejlődését illetően. Egyrészt az az evolúció, ami a nagy játékoknál évek alatt ment csak végbe, itt tulajdonképpen hamar lefutott: a fejlesztők felismerték, hogy a siker a sokszínűségben rejlik, vagyis már eleve kevert stílusú hibrideket hoztak létre. Szerepjáték-elemekkel fűszerezett szövegalapú akció, az MMO-khoz hasonló társas kapcsolatokat feltételező küldetésrendszer – sorolhatnánk még, de már ezekből is látszik, hogy a programok készítői ügyesen alkalmazzák a nagy játékoknál már bizonyított eszközöket, és ha belegondolunk, az AAA játékok sem nézik tétlenül, hogy a webes programok egyszerű módszerekkel láncolják magukhoz a játékosokat. Jó példa erre a most kiadott Assasin's Creed második része, ahol Ezionak ráérő idejében a családi kúria körüli teendőkkel kell foglalatoskodnia – egyrészt ez jó módszer arra, hogy a pénzkeresés móka legyen (no meg hogy a jól belőtt fix jövedelem hatására ne értéktelenedjen el a pénz a játék végére), másrészt pedig sokan csak azért töltöttek el plusz órákat a világban, hogy még egy festményt vagy egyéb dísztárgyat megszerezzenek. Mostanában egyre több játékot ér az a vád, hogy túlzottan egyhangú, nos, talán épp most születik meg az eszköz, amivel a fejlesztők megoldhatják ezt a válságot – a történelemre általában a legkisebb találmányoknak volt a legnagyobb hatásuk, miért lenne ez másképp a játékoknál?«

»fejlesztő: CCP Games »kiadó: CCP Games »web: www.dust514.org

Ha unod az űr csendjét, vár a csatazaj!

Az izlandi CCP jelenleg is az EVE Online bevételeiből tengődik, ám a színfalak mögött már évek óta dolgoznak egy olyan játékon, ami az űrszimulátoroktól távol álló játékosok tetszését is elnyerheti majd. Bizony, itt egy újabb MMOFPS!

írta» CHOCHO

A fejlesztők persze azért nem akarnak teljes-séggel elzárkózni az EVE univerzumától. Mi több, olyannyira ragaszkodnak hozzá, hogy a Dust 514 ugyanabban a világban játszódik majd, csak épp a bolygók felszínén, vagyis ott, ahová nem láthatunk le az űrhajóinkból. Ez a fajta kötődés persze érthető, hiszen az EVE egy minden téren egyedi MMO-játék, mely már hat éve ülteti monitor elé a megszállott játékosokat. A jelenlegi körülbelül háromszázezer önjelölt pilóta egyetlen szerveren tanyázik, aminek neve Új Éden. Egy ilyen grandiózus projektet maga mögött hagyni egyetlen csapat sem szeretne, így a Dust szorosan összefügg majd az EVE-vel, oly módon, amilyenre eddig még nem volt példa két eltérő műfaj online megfelelője között. Battlefieldet megszégyenítő addiktivitásról, M.A.G.-ot (Lásd a boxban!) verő játékélményről szólnak az ígéretek, de vajon nem lesz ez egy kicsit nagy falat egy űrszimulátorokra specializálódott csapat számára?

A TÁRSASÁG LELKE

A Dust 514 történetéről (már ha lesz neki) nem sokat tudni azon felül, hogy az EVE bizonyos csatáinak szárazföldi megfelelőjéről beszélünk. A két játék szoros kapcsolatban áll majd egymással, azaz ha az EVE-ben egy barátunknak érdekellentéte támad egy ellenséges klánnal (illetve céggel, ugye, mert az EVE-ben így hívják őket), annak Dust 514-ben játszó társain mi magunk is bosszút állhatunk. A cégek és szövetségek tehát átívelhetnek a két programon, sőt, a barátlistánk is közös lesz. A legjobb azonban, hogy ha az EVE-es cimboráknak kell majd egy bolygó, akkor megkérhetnek bennünket, hogy menjünk oda, és tegyünk rendet rajta, hogy majd velük megosztva a zsákmányt éljünk, mint Marci Hevesen. A zsoldosok használata nem lesz kötelező az EVE-ben, és nem is minden esetben célravezető, de amennyiben valaki ellen bevetik őket, az a fejlesztők szerint jobban jár, ha maga is a Dust játékosainak segítségét kéri – így erőlteti rá a két játék rajongóit az együttműködésre. Amennyiben az EVE-esek nem szólnak a fegyveres erőknek, a csaták kicsit egyszerűbbek, kevésbé van tétjük, viszont ha jön a hívás, a harc máris személyessé válik. Mindezen jónak egyébként a jövő év eleji hálózati frissítés ad majd alapot, melynek neve New Eden social network, és afféle in-game iwiwként lehet elképzelni. Ugyan ez első hallásra kicsit furcsának tűnik, a lényeg egy már fejlett online világ kiterjesztése a multiplatform játékosok felé, és ennek nincs is jobb útja a fejlett

»MIRE JÓK AZ ACHIEVEMENTEK?

AZ AKTUÁLIS GENERÁCIÓ DIVATŐRÜLETE A DUST 514-BŐL SEM MARAD KI

A készítők a mai trendekhez mérten tesznek fejlődési lehetőséget a Dust 514-be, de nem a megszokott tapasztalati pontos rendszer alapján. Inkább kihasználják a megszerezhető medálok, vagyis az achivementek szerelmeseinek megszállottságát. Minél többet játszunk, annál több achivementet gyűjthetünk össze, melyek egy bizonyos szám után helyet kapnak az úgynevezett „achivement-mátrixban”. A mátrixban elfoglalt helyünk fogja eldönteni, hogy milyen erősségű fegyvereket és felszerelést vásárolhatunk magunknak, így bár fejlődünk a játék segítségével, mégsem lesz unalmas XP-(vagy frag-)vadászat a dologból. Nem rossz ötlet, végre valami hasznát is látjuk majd a sok megszerzett kitüntetésnek.«

»A NAGY KONKURENS

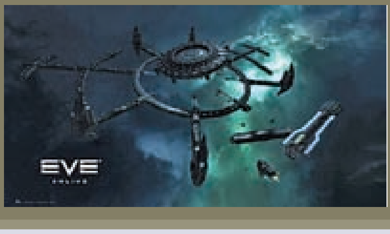
256 JÁTÉKOSSAL TÁMAD A M.A.G.

A Dust 514 legnagyobb ellenfele az idén debütáló, Playstation 3 exkluzív Massive Action Game lehet, vagyis röviden M.A.G. Ebben a taktikai MMOFPS-ben nem kevesebb, mint 256 játékos küzdhet meg egyszerre a direkt ilyen méretű összecsapásokhoz tervezett pályák valamelyikén. A csata szinte sosem áll le, így bárki bármikor bekapcsolódhat, és ha minden jól megy, ez lesz minden idők leggrandiózusabb többjátékos FPS-e. Viszont azok, akik kipróbálhatták a bétaverziót, esküsznek rá, hogy a hangulattal komoly problémák vannak, így ebben még mindig megverheti a Sonyt a CCP. Ha pedig a PS3-on nem is győznek az izlandiak, még mindig marad nekik két nagy platform, amin nem olyan súlyos a konkurencia.«

»Egy biztos: a jövőben nem lesz gond a városi parkolás

»IZLANDI MESE«

A fejlesztésért felelős furcsa nevű CCP Gamest 1997 júniusában alapította Reynir Harðarson, Thorolfur Beck és Ívar Kristjánsson azzal a céllal, hogy kizárólag MMO-játékokat fejleszthessenek. Jelenleg három projektjük áll, melyből egyik a Dust 514, másik a folyamatosan támogatott EVE, és a harmadik a World of Darkness szerepjáték titokzatos MMO-verziója, mely talán a legígéretesebb MMO lehet a jövőben, de amiről még senki sem szólt egy árva kukkot sem. Sebaj, várunk, hisz az EVE-re is megérte.«



közösségi kommunikációnál (gondoljunk csak az Xbox 360 twitteres és facebookos frissítésére). Ha már konzolokon nem játszunk MMO-t (tisztelet a minimális kivételnek), akkor miért ne alkossunk egy játékot, ami közös világba hozza az összes gép játékosait? Bár egyelőre csak konzolos játékként beszéltek a Dust 514-ről, a fejlesztők vezetője, Atli Mar Sveinsson annyit mondott a PC-s verzióval kapcsolatos kérdésre, hogy „a célunk a legjobb konzolos élmény elérése, de hivatalosan nem jelentettünk be semmilyen platformot sem”. Szóval a remény él, mi több, erős, hisz az EVE is kizárólag a PC-s játékosok privilégiuma.

CSETEPATÉ

Persze a Dust lehet akármilyen közösség alapú, ha a játékmenete a klasszikus többjátékos FPS-ekét követi. A beszámolók alapján legjobban a Battlefield 2142-re emlékeztet majd az eredmény, annyi különbséggel, hogy itt mindig lesz egy parancsnok, aki a Mobile Command Centre elnevezésű repülő egységről osztogatja a parancsokat a földön küzdő játékosoknak. A dolog úgy áll, hogy a parancsnok szemszögéből az egész csata egy valós idejű stratégiai játék benyomását kelti, melyben az egységeket élő emberek testesítik meg. A játékosok száma egyelőre nem tisztázott, de a CCP valószínűleg idegesen figyeli a Playstation 3 exkluzív M.A.G. fejlesztését, így már most kijelentették, hogy „64 játékosnál biztos, hogy több lesz”. Ahogy az ilyen játékokban lenni szokott, várhatók járművek, ám hogy milyenek, arról még kevés az érdemi információ. Bemutattak egy buggyt, ami legjobban a Halo járgányaira hajazott, és láthattunk akcióban egy futurisztikus vadászgépet, de lesznek telepített fegyverek, például turettágyúk is. A dolog pikantériája a parancsnoki rendszer, hiszen a mindent látó szem tulajdonosa bármikor figyelmeztethet bennünket az ellenség lépéseire, és kiadhatja a parancsot a szerinte legmegfelelőbb jármű bevetésére is. Hogy a játék fogja-e valahogy büntetni a dezertálást, még nem derült ki, de reméljük, hogy ezt a játékosokra hagyják. Ez valahol elvárható is lenne, főleg, hogy bár a Dust 514 nem lesz előfizetős, a fejlesztők a „nekünk is élnünk kell valamiből” dumát előhalászva összehozzák az FPS-t az EVE kegyetlen kapitalizmusával. A játékban is lehet majd pénzt szerezni, és abból is fejleszthetünk, vásárolhatunk valamennyit, de az igazi előnyökért valódi dollárokkal kell majd kedveskednünk a CCP-nek. Nem valami elegáns megoldás, és láttunk ilyet már sokszor, de hát az EVE mégiscsak egy fizetős játék, és a Dustnak még saját piactere is lesz, hogy visszanyerhessünk valamennyit a megunt felszerelésünkért. Valamit valamiért, nem igaz?

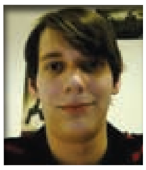
HALOVERZUM

Az eddigi képek és játékmenet-prezentációk alapján a Dust 514 jól néz majd ki, de az is biztos, hogy a CCP Games stábja rengeteget merített a Haloból és a Killzone-sorozatból. A járművek, a hi-tech környezet és a tűzharcok nagyon erősen hajaznak a Bungie FPS-legendájára, míg a sötét, füstös belső terek, és a sok látványos robbanás a Sony fenegyerekét juttatta eszünkbe. Mivel még nem jelöltek meg célplatformot, sok a kérdés és a kétely, így egyelőre az egyetlen dolog, ami miatt mindenképpen érdemes lesz odafigyelni a játékra, az a grafika. A Dust 514 bemutató videója óta nagyon sokszor jut eszembe az EVE rideg és kegyetlen világa, mely csak úgy süt a játékból, és aminek köszönhetően a Dust megkapta a lehetőséget a kiemelkedésre. A motorról egyébként nem sokat tudni, de nagyon valószínű, hogy a folyamatosan fejlesztett és frissítgetett EVE-engine áll a háttérben – legalábbis a millió csillanó fémfelület és a monokróm színhasználat erre enged következtetni. S hogy mikor tehetjük rá a mancsunkat a Dust 514-re? Nos, jó kérdés. A fejlesztőknek egyelőre nincs kiadási partnerük, így saját magukat jelölték meg terjesztőnek, ami viszont még egyáltalán nem biztos. A fejlesztési platformokról sem volt szó, és a csapat úgy összességében hallgat a játékmenet aprólékosabb kérdéseiről. Se fegyverek, se kommunikációs megoldások, de még csak az esetleges egyjátékos módról sem árultak el semmit a készítők. A megjelenés időpontjával kapcsolatban pedig még csak egy optimista odaböffenésre sem futotta.«

MŰFAJ»	»MMOFPS
MEGJELENÉS»	»2010?
KÉSZÜLTSÉG»	»40%

www.pcguru.hu/1819

»Ígéretes FPS lehet, ami talán nem veszi fel a versenyt majd az aktuális CoD-dal vagy BF-fel, de biztos, hogy az EVE rajongóinak nyújt pár kellemes órát. Csak mondják már meg, mikor...



PRO » »Az EVE univerzuma egy remek taktikai FPS-sel összemosva kellemes játékot ígér.

« KONTRA »: Se megjelenés, se célplatform...

FIZESS ELŐ MOST

ÉS GARANTÁLJUK, HOGY VÉGIG JÁTSZOD A KARÁCSONYT!

EZT NEM ÉRDEMES KIHAGYNI!

1 ÉVES ELŐFIZETÉS
MOST 30% KEDVEZMÉNNYEL,
CSAK 16 990 FT

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
TÖBB, MINT 15% KEDVEZMÉNNYEL,
MOST CSAK 9990 FT!

1 éves előfizetés esetén a következő játékokból választhatsz:

»DRAGON AGE : VÉRVONALAK »NEED FOR SPEED: SHIFT »COLIN MCRAE DIRT 2
»OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Féléves előfizetés esetén az alábbi ajándékok egyike a tied:

»4 GB-OS USB KULCS vagy »1 ÉVES GEO MAGAZIN ELŐFIZETÉS.
LEPD MEG MAGAD TUDÁSSAL!

Mit kell tenned, ha szeretnél előfizetni?

1. Keresd fel a http://shop.motorpresse.hu vagy a www.itmediabolt.hu weboldalt
2. Vagy küldj e-mailt az mpb@motorpresse.hu címre
3. Vagy hívd terjesztési osztályunkat a 06 1 577 2666-os, 06 1 577 2635-ös telefonszámok egyikén

A féléves előfizetés 6 lapszámot,
az 1 éves előfizetés keretében 12 lapszámot postázunk.

Az ajándékot a befizetést követően, automatikusan postázzuk.

Az első postázás időpontja: 2009. december 10.

A meglévő, folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban változtatni.

Ha van élő előfizetésed, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, úgy meghosszabbíthatod jelenlegi előfizetésedet ezen akció keretében. Ebben az esetben megrendelésekor kérjük jelezni, hogy még élő előfizetéssel rendelkezel.

Az akció érvényes: 2009. december 31-ig.

Ha új előfizető vagy és az előfizetési díjat befizeted 2009. november 24-ig, úgy a 2009. december 10-én megjelenő, 2010/01-es megjelenési számú PC Guru magazinnal indul az előfizetésed, ha 2009. december 14-ig fizeted be, akkor a 2010. január 7-én megjelenő PC Gurut kapod először és ha későbbi a befizetés, akkor a 2010. február 4-én megjelenő 2010/03-as megjelenési számtól kezdjük meg a kézbesítést.

motor presse budapest

Járt utat járatlanra...

»fejlesztő: Codemasters »kiadó: Codemasters »web: www.dirt2game.com

Szeretném előre leszögezni, hogy a következő oldalakon olvasható kimerítő kötözködés és szőrszálhasogatás ellenére a Dirt2 jó. Ennek egyetlen oka van: lenyűgöző a grafikája. Na, most már nem kell minden bekezdés végére odaírnom, hogy „...de annyira szép, hogy az ember ezt is elnézi a játéknak”.

írta» SEDO

Azt hiszem van annak oka, hogy a sikeres címek a lövöldözős, versenyzős, verekedős szekcióból kerülnek ki, míg viszonylag kevés híres agyagozós, bútorasztalos, épületgépészes játék kacsint ránk a boltok polcairól (igen, tudom, vízvezeték-szerelő van). Míg az utóbbiakra alapból jó rálátással rendelkezünk, zombikat trancsírozni, lefűrészelt csövű puskával randalírozni, vagy éppen raliautókkal versenyezni meglehetősen ritkán van szerencsénk. Lényeg, hogy azért ilyen telített a versenyautós programok piaca, mert van rá igény, hiszen ez a legegyszerűbb módja annak, hogy valamivel közelebb kerüljünk a versenyzés élményéhez. Hiába jelenik meg gyakorlatilag pár havonta új játék, nem tudunk betelni vele. Most itt a legendás Dirt új része, és számos hibája ellenére igencsak csábító, mert mindennapjaink során akár a BKV izgalmas illatvilágú járműveiről tekintünk a környező világra, akár az autónk szélvédőjén keresztül vizslatjuk a dugó okát, a pillanatnyitól sokkal távolabb nem tudunk kerülni a WRC világától. Az pedig, hogy mivel próbál kitűnni a Dirt2 a tömegből, azonnal látszik: divatos, laza hangulat, és észbontó látvány.

„SPANKY” SZÜLETÉSE

Miután átvergődtünk a különböző logókon (AMD és Intel ilyen közel még tán soha nem kerültek egymáshoz), bele is botlunk az első problémába: az intróba. Lerenderelt videó, mégis rosszabbul néz ki, mint maga a játék. Ráadásul elég lapos is. Szembetűnő, hogy már itt a ralivilág sztárocskáival akarnak lenyűgözni minket (ők egyébként a hangjukat is adták a játékhoz). Ezzel át is csúszunk a második problémába: attól, hogy valaki ügyesen irányítja versenyautóját kétszáz fölött egy murvás pályán, még egyáltalán nem biztos, hogy szinkronhangként is megállja a helyét. Erről hamar meggyőződhetünk mi is, a bágyatag „Hello, this is Dirt2.” üdvözlés bevallom, mosolyra fakasztott. A kissé gagyi indítás után jött a menü és töltögetés... Kezdjük talán a menü problémájával. Egy autóshow-szerű forgatagban bolyongunk, a különböző menüpontokat a lakókocsinkban, illetve az előtt érhetjük el. Állítólag lakóautónk belseje dinamikusan változik, ahogy haladunk előre a já-

»Na kérem, ez itt nem artwork, hanem ingame grafika. Kemény.

ELŐZMÉNY

COLIN MCRAE DIRT

PCG: 90%

Gyengébb géppel felejtsd el, erőművel viszont ki ne hagyd! Soha nem látott látványvilág, szemkápráztató törések, arcade és szimulátor-kedvelők számára is elfogadható vezetési modell.

»Piszokra ezúttal sem lesz panasz. Mert piszok jól néz ki...

»A legnagyobb újítás: már Hualu-baba is kerülhet a műszerfalra.

»KORMÁNY-VÁLTÁS«

Nem értek a politikához, nem kell aggódni. Viszont az elmúlt 10-20 évben tökélyre fejlesztettem a keyboarddal való autóversenyzést. Namármost Bate a kezembe nyomott... na jó, Bate és Miguel közös erővel a kezembe erőszakolt egy egyébként nagyon fejlett és drága kormány-pedál kontrollert, hogy akkor én majd ezzel teszteljek. Nem voltam lelkes, egyébként is a force feedbackről mindig valami olyasmi jut eszembe, amit a Jedi-lovagok olyankor csinálnak, ha senki nem látja őket. Miután egy darabig szúrósan nézegettük egymást, én és Momo, úgy döntöttem, adok egy esély neki. Pár óra múlva leszereltem az eszközt az asztalról és visszatettem szépen a dobozába. A következő tapasztalatokkal lettem gazdagabb: egy ilyen valósághű grafikájú program egy jó minőségű kormánnyal páratlan játékélményt nyújt. Épp ez volt a bajom, túlságosan hasonlítani kezdett az igazi vezetésre. Mindig úgy gondoltam magamra, hogy jól tudok autót vezetni, és ügyesen játszom versenyautós játékokkal. Momo segítségével egyszerre bizonytalanodtam el mindkettőben. A keyboarddal való versenyzés következménye, hogy szeretett pilótánk belső nézetben is a másodperc törtrésze alatt jut el a kormányzási végpontokba, olyan hatást keltve, mintha egy marionettbábu lenne, aminek gazdája éppen epilepsziás rohamot szenved.

tékban és sorra nyerjük a versenyeket. Ezt mondjuk nem tapasztaltam, néha ugyan szemet szúrt egy-egy apró eltérés, de ezekre úgy kell vadászni, mint a késő esti tévés játékokban a két kép közötti különbségekre. Bosszantó még, hogy minden verseny után több másodperces, átugorhatatlan kóválygás következik, valamint, hogy egy rossz pillanatban megnyomott escape gomb nem egy szinttel visz minket kijjebb a menüben, hanem mondjuk a versenyre kiválasztott autónk szponzorjának beállításától (tehát egy igen mély menüpontból) egyből a világtérképre, ahol a következő versenyünket választhatjuk ki. Ilyenkor tehetetlenül nézhetjük, ahogy a napfényről emberünk bevonszolja magát a lakókocsiba, odacaplat a térképhez, fölé hajol, és csak ekkor kapjuk vissza az irányítást. Ráadásul a térképtől jobbra, a lakókocsi asztalán egy laptopon az első rész tökéletes menürendszere vigyorog ránk, mi pedig jobb híján sóvárogva vágyódunk vissza a múltba. Aztán itt van a töltögetés, ugye. Elég gyakran és sokáig kényszerülünk várni, és habár a készítők jó szokás szerint ralikarrierünk statisztikáival szórakoztatnak bennünket ezalatt, mégis megtörik a játékélmény folyamatossága.

A menü keservei után lássuk, miképp szállhatunk végre versenybe. Pár beállítást például muszáj elvégezni indulás előtt. Kiválaszthatjuk nemzetiségünket, nemünket, viszont sehol sem találtam, hogy hol lehetne nevet megadni. Ezért végig „Player One”-ként szerepelünk, ami azért kicsit kiábrándító, főleg, hogy minden szabad felületet beborít ez a felirat. Cserébe választhatunk becenevet, amin versenytársaink szólítanak minket. Így történhetett, hogy „Spanky”, a leendő világbajnok, elkezdte felfelé ívelő pályáját. A lakóautóban ezek után beállíthatjuk, hogy mitfahrerünk a megszokott, hat számból álló kanyar-előrejelzési módot, vagy egy egyszerűsített, kevésbé technikai nyelvezetet használjon. Később itt választhatunk majd másik segédpilótát is, ha az aktuálissal elégedetlenek lennénk. Miután a térképen kiválasztottuk a futamot, megadtuk a kívánt nehézségi fokozatot és azt, hogy az autó sérülései befolyásolják-e a menetteljesítményt, kezdődhet is a verseny.

»Ha van DirectX 11-et kihasználó kártyád, akkor a Colin McRae Dirt 2 lesz a te programod, hiszen a játék is támogatja a legújabb technikákat. A látvány így még ütősebb.«

„SPANKY” NAGY NAPJA

Hát igen. Gyönyörű. Az autók, a pilóták, a kocsi belseje, a pálya és közvetlen környezete nagyon szépen és részletesen kidolgozott. Gyakorlatilag bármit élmény ilyen virtuális térben csinálni. Tehát a tereptárgyak elpusztítása, a paláknak csapódva a közönség ijesztgetése, vagy autónk felismerhetetlenségig való törése mind-mind szórakoztató. Mégis törekedjünk arra, hogy dobogós helyezést érjünk el, hiszen ilyenkor rengeteg pénzt kapunk, amit új autók vásárlására fordíthatunk. Ez azért jó, mert mindegyik autó máshogyan viselkedik, és ahhoz, hogy megtaláljuk a kedvünkre valót, mindet ki kell próbálni. A játékmenet sokat „árkádosodott” az első rész óta, nehezebb elakadni, könnyebb kikeveredni az árokból, autónk a sok pörgés után valahogy mindig talpra esik, a járművet menetképtelenné tenni pedig gyakorlatilag lehetetlen. A karosszérián kívül kárt sajnos csak a motorban és a kerekekben tehetünk, bár az is igen nehéz. Egyszer ugyan sikerült kitörnöm mindkét első kereket, de ez egyáltalán nem jellemző. Van egy rakás játékmód és kategória, de sajnos kamionnal immár nem lehet versenyezni. Túlnyomó részben vagy tömeges indítású versenyeken (raid, land rush, rally cross), vagy pedig szakaszos indítású juss-el-innen-ide futamokon (trailblazer, rally) indulhatunk. Ezen kívül említésre méltó még a gate crasher mód, amiben a pályákon elhelyezett akadályokat kell széttörni. Ez elvileg az ideális ívre kéne, hogy tanítsa a játékosokat, hát, ezzel vitatkoznék, persze az ideális ív relatív dolog, én például kilinccsel előre szeretek haladni. Arányaiban meglepően kevés „klasszikus” raliverseny kapott helyett a játékban, tehát attól nem kell félnünk, hogy megunjuk a mitfahrer hangját, mert nagyon ritkán csatlakozik hozzánk. Ezen kívül is vannak játékmódok, mint például a last man standing, vagy a domination, de ezeket most hagyjuk, legyen elég annyi, hogy ha gyorsan megyünk az autóval és megelőzzük a többieket, akkor megnyerjük az eseményt, legyen az bármelyik kategóriában

»CSAK KEMÉNYEN«

A játék nem jutalmazza a finomkodó pilótákat. A pályák elég szélesek, de a hatalmas autók miatt így is szinte lehetetlen tisztán előzni. Ne féltsük a karosszériát, egy kis festékcsere még senkinek sem ártott. A javításokért nem kell fizetni, autónk tisztán csillog majd a futam után. Nehezebb fokozatokon igen könnyen meggyűlhet a bajunk az ellenfelekkel és a tumultussal. Érdemes kihasználni egyrészt, hogy autónk lényegi része gyakorlatilag sérthetetlen, másrészt, hogy a számítógép által vezérelt versenyzők félnek a kanyaroktól, és ezért mi rövid féktávokat véve az ellenfeleink autójáról lepattanva könnyedén tudunk előzni. A hátratekintés gomb is legyen a közelünkbe kalibrálva, nehogy a célegyenesben elhúzzon mellettünk valaki.

»Gépállatokban ezúttal sem lesz hiány. Győzik lóerővel...

»Nézzétek, a fűszoknyás kiscsajnak még cuki gitárja is van

is. A versenytársaink folyamatosan kommentálnak mindent, ami a pályán történik, beszólnak, kiröhögnek, sopánkodnak és hát a futamok nagy részében csak igen agresszív attitűddel lehet érvényesülni. Ahhoz, hogy anélkül előzzünk meg valakit, hogy hozzáérnénk járművéhez, nagy szerencse kell, márpedig ha csak súroltunk is valakit, az azonnal epés megjegyzéseket tesz. Gyakran teljesen igazságtalan helyzetekben is, ami külön bosszantó. Verseny közben autónk koszolódik, pocsolyába hajtva vizes és saras lesz, belső nézetből az ablaktörlő is szépen dolgozik, kipörgő kerekünk pedig nyomot hagy és port ver fel. Elég nagy járművel és sebességgel még az egyik pálya menti romot is sikerült lebontanom. Az autó viselkedése többnyire hitelesnek tűnik, egészen addig, amíg nem hibázunk. Sziklákon, nagyobb köveken lebukik a dolog, néha valahogy nem stimmel, ahogy megpattan az autó. Az út menti tereptárgyak is meglepő dolgokra képesek. Sikerült egy apró szénaboglyán majd egy csenevész tuján totálkárosra törnöm a járművet, miközben a masszívnak tűnő fém hirdetőtáblán úgy suhantam át, mintha ott se lett volna.

Így vagy úgy, de előbb-utóbb végigérünk a pályán, és ekkor következik a visszajátszás, ami szerintem a játék legélvezetesebb része. A kameraállások izgalmasan váltakoznak, nagyon látványos képeket eredményezve, végre szól egy kis zene is (ez is ízlésbeli kérdés, számomra eklektikus katyvasz a játék zenei világa, és pár jó, zúzós szám mellett nagy számban kaptak helyet a leginkább a „gagyirock”-stílusba sorolható alkotások), ráadásul érzésem szerint alig észrevehetően felgyorsítva kapjuk vissza a futamot, ezért aztán úgy tűnik, mintha ügyesebbek lennénk, mint valójában. Ami mindig jó. Érdemes külön említést tenni a flashback funkcióról, ami annyit tesz, hogy ha véletlenül mondjuk egy jobb kettes kanyar kézifékes bevétele helyett inkább a szakadék mellett tettük le voksunkat, akkor a verseny közben is visszatekerhetjük az időt pár másodperccel, és újra próbálkozhatunk. Ez a mostanában divatos trend autós megfelelője, FPS-eknél a fedezék mögött bujkálva magától felgyógyuló hőshöz tudnám hasonlítani. Extrém példája a Prince of Persia lengén öltözött hölgye, aki sehogy sem hagyott leesni minket. Csak a játékmenet meg ne törjön! Akkor se, ha emiatt tét nélküli lesz a hibázás. Szerencsére nehezebb fokozatokon a flashback lehetőségek száma redukálódik, a kockázat pedig növekszik.

„SPANKY” A CSÚCSRA TÖR

Ha jó eredményt értünk el, a játék tapasztalati pontokkal jutalmaz minket, s ez természetesen szintlépéshez vezet. Ahogy szinteket lépünk, egyrészt egyre több versenyen indulhatunk, másrészt hozzáférünk olyan különleges eseményekhez, mint például az X Games-futamok, vagy a kategóriánkénti world tour. A ralivilág sztárjaival való kapcsolatunk is fejlődik, de hogy ennek pontosan mi a jelentősége, arra nem sikerült rájönnöm. Különböző vezetéstechnikai teljesítményekért is kapunk pontokat, mint például driftelés, ugratás, tiszta előzések, vagy hogy egy furcsábbat is kiemeljek: a pálya szélein található tárgyak elpusztítása. Amúgy Londonban kezdünk egy zárt pályán, később megnyílik Baja ralistadionja, Horvátország murvás szerpentinje, majd Marokkó, ahol egy kisebb településen is átsüvíthetünk. Egy japán város utcáin is kergetőzhetünk, Kínában gyönyörű teraszos rizsföldek mellett halad utunk, amik szerintem kizárólag akkor látszanak, ha végletesen lesodródtunk a pályáról. Malajzia dzsungelében sáros utakkal küzdhetünk, majd jön Utah (talán a legszebb pálya), végül pedig Los Angeles. Ugyan a pályák tényleg meseszépek és részletesen kidolgozottak, nagyon kevés van belőlük, és ezt nem tudja feledtetni az, hogy váltakozó irányban haladhatunk végig rajtuk, vagy hogy néha éjszaka tartják a versenyt – habár ez utóbbiak talán mégis. A készítők ügyeltek az olyan apróságokra is, mint a váltakozó tapadású útfelület, vagy egy-

»A jelen epizód az utolsó a raliverseny-sorozatból, amely Colin McRae nevét használja. A jövőben a Codemasters egy új ász, Ken Block nevével hozza majd ki a játékait.«

EXTRA JÁTÉKMÓDOK

AVAGY MIVEL ÜSD EL AZ IDŐT, HA A SIMA VERSENYEKET MÁR UNOD

A domination már ismerős lehet máshonnan, ilyenkor a szakaszokra osztott pálya egyes részein elért időeredményünk számít. Ha több mint a szakaszok felén a mi időnk a legjobb, elvileg egyenes út vezet a dobogó legfelső fokára. A last man standing sem újszerű ötlet, ebben a módban 20 másodpercenként kiesik az éppen utolsó helyen versenyző. Sajnos valamilyen érthetetlen oknál fogva az erről értesítő felirat a látómező közepét és nagy részét foglalja el, külön izgalmassá téve az esetleges kanyart. A gate crasher sárgán rikító habszivacs akadályait pedig kaján mosollyal az arcán zúzza szét a pilóta, egyrészt mert pusztítani jó, másrészt mert úgyis alig látszik a sisakban.«

»BELSŐ NÉZET«

A műszerfalra szerelhető, tükörre lógatható mütyűrök kardinális helyen való szerepeltetése teljesen érthetetlen, hiszen ezek csak a versenyző szemszögéből látszódnak, és mivel a legtöbb jármű belső nézetéből alig lehet kilátni (még az említett vacakok nélkül sem, nemhogy azokkal), nem hiszem, hogy túl sokan választanák ezt a perspektívát. Aki a böszme nagy, szőrös dobókockákkal végignyom egy futamot rallycross kategóriában belső nézetből, érteni fogja, mire gondolok. A pocsolyákat is nagy ívben elkerüljük majd, ha ezt a nézőpontot preferáljuk: a felfröccsenő vizes sár beborítja a szélvédőnket, és az az egy másodperc, ami ahhoz kell, hogy az ablaktörlő ismét szabaddá tegye a kilátást, nos az meglepően sok hibázásra ad lehetőséget mondjuk 150-es tempó felett.

»Ez itt egy ritka alkalom, nem minden kanyarban tudsz majd ilyet.

»Sötétben csapatni. Mindig is erre vágytatok. Nem igaz?

egy veszélyes nyomvályú, bár én nagyon hiányoltam legalább egy havas-jeges pályát, vagy némi esőt. Más játékokban már megszokott ötlet, hogy elágazások vannak, ahol mi választhatjuk ki, hogy merre kívánunk haladni, természetesen egy könnyebb és hosszabb, avagy egy technikásabb ám rövidebb útszakasz között dönthetünk. Remek gondolat, hogy nemcsak mi szúrhatunk el valamit, hanem a többi versenyző is, ezért gyakran futhatunk totálkárosra tört autóba az út mentén, vagy pöröghet el a fejünk felett valami többtonnás szörnyeteg. A játék nehézsége egyébként ügyesen skálázódik. A legkönnyebb fokozaton 30-60 másodpercet vertem a mezőnyre, majd ez a különbség szépen csökkenni kezdett, ahogy nehezebbre állítottam a futamokat. Valahol az Hardcore és az Extreme között úgy döntöttem, hogy én csak Savage vagyok.

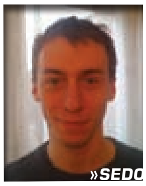
„SPANKY"??? KOMOLYAN?

Na jó, eddig bírtam magamban tartani: megőrülök ettől az erőltetett deszkás életérzéstől. A ralinak az én olvasatomban semmi köze nincs ehhez a graffitis, jópofizó, bandázós világhoz. Zavaróan stílusidegen. Igaz, hogy legalább következetes, tehát ha valahogy el tudunk tekinteni attól, hogy nem egy szörfdeszkán állunk, akkor minden passzol: a kezelőfelület, az atmoszféra, a használt fontok, a beszólások... Nekem nem sikerült eltekintenem tőle, és ebben valószínűleg nagy szerepet játszik az is, hogy ilyen élénken él az emlékezetemben az első rész letisztult, profi hangulata. Tényleg elsődlegesen azt kell beállítanom, hogy milyen cucc himbálózzon a tükrön, vagy hogy milyen hangja legyen a dudának? Ne már! Az autókról kapott információ is lebutult egy három attribútumból álló tízfokú skálára: végsebesség, gyorsulás, kezelhetőség. Semmi lóerő, nyomaték, ne adj' isten tengelytáv, súly. Ez biztos nem lenne így, ha szegény McRae még beleszólhatott volna. Szerencsére legalább egy minimális setup menünek helyet szorítottak, ahol állíthatjuk a rugózás keménységét, vagy az áttételezést. Igaz, hogy mivel semmilyen információt nem kapunk a pályáról, nem pontosan tudom, hogy mi alapján kéne beállítanunk az autót. Tehát jól érezhetően másra helyezi a hangsúlyt a folytatás, egy sokkal divatosabb, könnyebb, hangosabb, látványosabb, ugyanakkor gagyibb világba invitál bennünket, ahol ha véletlenül kétszáz felett sziklának csapódunk, semmi probléma nincs. Igen, én visszasírom az első rész frusztráló hitelességét, amikor a célegyenesben eltrafáltunk egy nagyobb követ, és nem tudtuk befejezni a futamot. Vagy amikor a lövöldözős játékokban megsérülve óvatosan kutattunk elsősegélycsomag után. Csak remélni merem, hogy leendő gyermekem nem fog elvérezni az iskola kukája mögötti fedezékben, arra várva, hogy meggyógyuljon az elvágott ujja.«

GRAFIKA»	»99%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/832

»Látványos, pörgős árkád-rali, komolyságban valahol félúton az első rész és a Need for Speed régebbi részei között. De ha valami így néz ki, mindent megbocsájthatunk.



»SEDO

PRO
»Osztálytársaink, kollégáink, szüleink és gyermekeink lenyűgözésére egyaránt alkalmas grafika.

KONTRA
»A bosszantó menüből, a gyenge zenék elől csak a kevés pálya egyikére menekülhetünk.

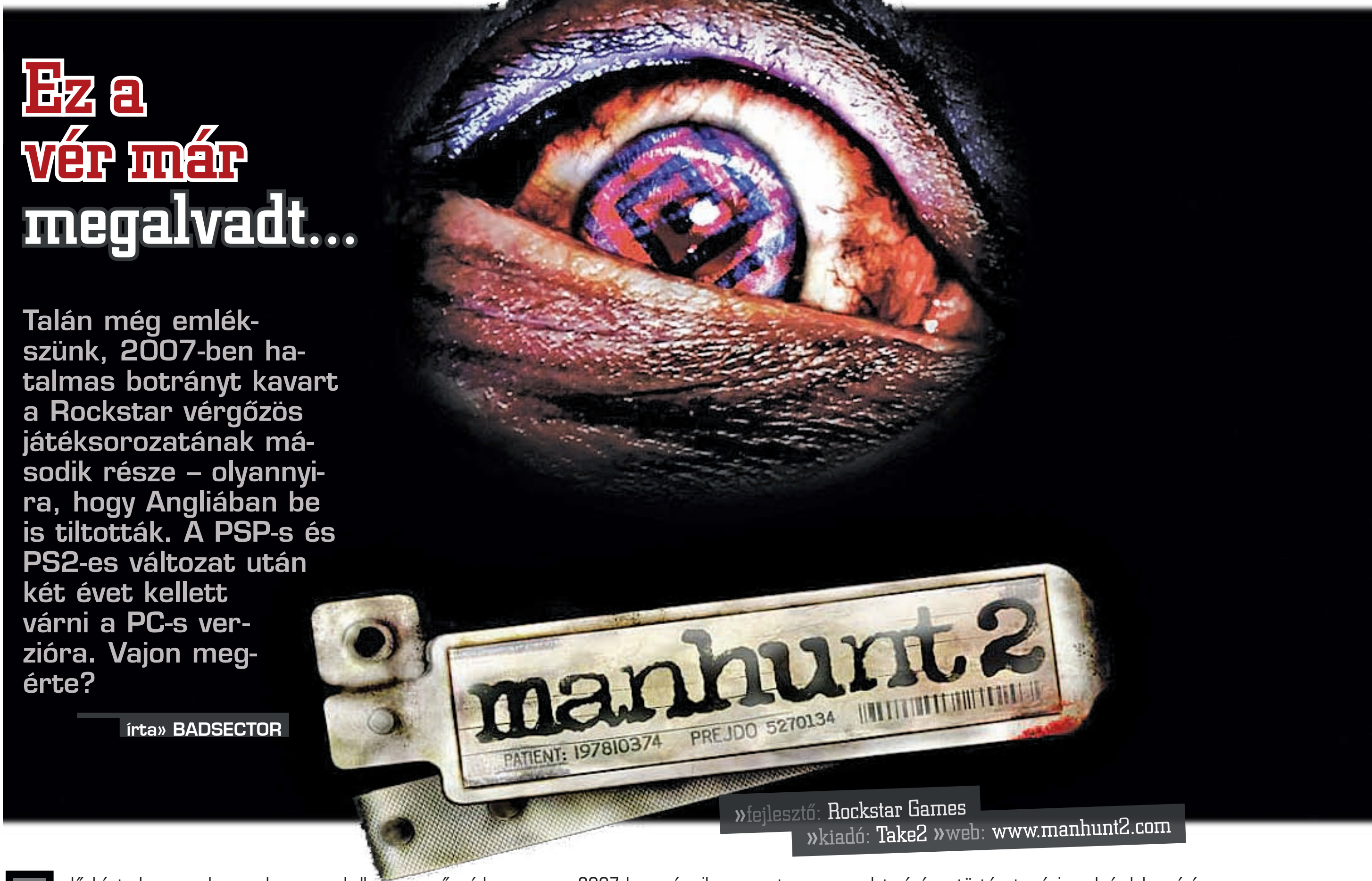
GÉPIGÉNY» P4 3 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA SM 3.0, 10 GB HDD

»80%«

Ez a vér már megalvadt…

Talán még emlékszünk, 2007-ben hatalmas botrányt kavart a Rockstar vérgőzös játéksorozatának második része – olyannyira, hogy Angliában be is tiltották. A PSP-s és PS2-es változat után két évet kellett várni a PC-s verzióra. Vajon megérte?

írta» BADSECTOR



»fejlesztő: Rockstar Games
»kiadó: Take2 »web: www.manhunt2.com

Időnként elmerengek azon, hogy nem kellene-e arra kötelezni a kiadókat, hogy a játékok dobozán is tüntessék fel a „minőségét megőrzi a címkén jelölt időtartamig!" figyelmeztetést. A Manhunt 2 ugyanis pontosan az a játék, amelynek így, ebben a formában lejárt a szavatossága, szinte kár is volt PC-re kiadni…

A „BORZALOM" KEZDETE

Mielőtt részletesebben kivesézném a Manhunt 2 hiányosságait, érdemes felidézni a sorozat történetét. Az első Manhunt még 2003-ban jelent meg, és a Rockstarhoz képest egy meglepően középszerű lopakodós/kivégzős programot kaptunk a képében. Játékmenetében az akkoriban fénykorát élő Splinter Cellek közelébe sem ért, de nem is ez volt vele a kiadó szándéka, hanem botrányokkal tarkított hírnevüket szerették volna még inkább felturbózni ezzel a produktummal, nem titkoltan azért, hogy ezáltal még nagyobbat kaszáljanak. A játékban található kivégzések a legblazírtabb játékos számára is gyomorforgatóak voltak, a főszereplő sorozatgyilkossal a legsötétebb lelkületűek sem tudtak azonosulni, sőt, a Manhunt még a sztori terén is elég kiábrándítóra sikeredett. Ennek ellenére a biznisz sikerült, a folytatásra négy évet kellett várni, s ez – meglepő módon – nem a 2007-ben már sikeres nextgen konzolokra, hanem az ősrégi PS2-re, illetve később Wii-re és PSP-re jelent csak meg. Boltokba kerülését óriási botrányok övezték (erről a dobozban is olvashattok), de végül csak megjelent, és még azt is elmondhattuk, hogy ez az alkotás a játékmenet és a sztori terén azért egy fokkal jobban sikerült, mint az első rész.

DANNY „LAMB", AVAGY A „BÁRÁNY", AKI NEM HALLGAT…

A Manhunt 2 főszereplője Dr. Danny Lamb, aki egy elektromos áramkimaradásnak köszönhetően társával együtt sikeresen megszökik egy ideggyógyintézetből. Hősünk nem sokra emlékszik múltjából (például arra sem, hogy egyáltalán hogyan került az intézetbe), de különböző flashbackeken keresztül fokozatosan felsejlenek számára a vele történt traumatikus események. Ahogy egyre inkább összeáll a kép, Danny rájön, hogy a „The Project" nevű orvosi kísérlet részese volt, melynek fejlesztésében ő maga is oroszlánszerepet vállalt. A sztori persze közel sem éri el a Grand Theft Auto játékok szintjét, de azért érződik rajta a Rockstar stílusa. A fordulatok nem korszakalkotóak, de a rendkívül sötét, gyakran perverz elemeket is tartalmazó hangulat révén a történet mégiscsak érdekessé és egyedivé válik. A helyszínek is jellegzetesek: többek között elferdült hajlamú alakok „igényeit" kielégítő szexklubban, lepukkant benzinkúton és romos, koszos, depresszív épületek belsejében fogunk Dannyvel és társával barangolni, üldözőinket, ellenfeleinket egymás után kivégezni, és fokozatosan kideríteni az igazságot. S ha még nem borsózna eléggé a hátunk, akkor az élmény „fokozásáról" egy, a régi VHS kazettákra emlékeztető grafikus effekt fog gondoskodik.

ÉS EZ TÉNYLEG EGY NAGYON RÉGI VIDEOKAZETTA…

A hangulat tehát még csak-csak a helyén van, de… nem ilyen grafikus motorral kellett volna kiadni a játékot – különösen nem PC-n. Amikor 2007-ben megjelent a játék, már PS2-n is rendkívül elavultnak számított, és a Rockstar a most megjelent verzióhoz szinte hozzá sem nyúlt. Az egyetlen észrevehető különbség a felbontásnál és a picit jobb fény-árnyék effektusok terén tapasztalható. Minden más, a homályos, szegényes textúrák, az ezredfordulót idéző „baltaarcú apu" karakterek, és a látványosságok általános hiánya maradt a régi. A Rockstar ennél még PS2-n is sokkal többet hozott ki régebbi

»VAN EGY PONT, AMI MÁR A BRITEKNEK IS SOK

AMIT MÁR NAGY-BRITANNIÁBAN IS BETILTANAK…

Bár az angol cenzúra sem rajong a túlzottan véres játékokért, azért az elég ritka, amikor egész egyszerűen betiltanak egy játékot a szigetországban. Pedig pontosan ez történt a Manhunt 2 esetében, amely Nagy-Britanniában sokáig nem jelenhetett meg. A cenzúra végül engedett, de csak azért, mert a Rockstar beadta a derekát, és alaposan megvágta a játékot. Később PSP-re megjelent egy „uncut" verzió, amelyben az összes kivégzés jól látható volt, és tulajdonképpen ezt láthatjuk PC-n is.«

»Tényleg szuper ez a videokazetta effekt... Blöeee.

»Itt az ideje, hogy egy kicsit felrázzalak haver...

»FINISH HIM!«

Manapság a játékokban már tulajdonképpen megszokottak a kivégzések, azonban a hőskorban ez azért annyira nem volt gyakori, mégis, akkoriból is tudunk pár híresebb példát találni. Az egyik leghíresebb ilyen akciójáték a Commodore 64-re megjelent Barbarian, egy oldalnézetes küzdőjáték volt, amelyben két tagbaszakadt barbár harcolt egymással. Amikor joysticket a megfelelő mozdulattal oldalra rántottuk és azt az ellenség nem tudta kivédeni, akkor lecsaptuk a fejét, amely pattogva elgurult. Rövidesen oldalról megérkezett egy goblin, és miközben elvonszolta a fejetlen holttestet, a fejbe belerúgva, röhögcsélve kivonult a képernyőről. Kifejezett véres volt még a Moonstone című Commodore Amigás játék, amelyben az általunk irányított lovag halálakor hosszú másodpercekig fröcsögött a vér, még a képernyőt is elöntötte. A leghíresebb és legváltozatosabb kivégzéseket azonban a legelső, 1992-es Mortal Kombatban láthattunk.«

játékaiból, amit pedig itt PC-n láthatunk, az sajnos még azoktól is elmarad. A gyenge grafikájú, szándékosan lepusztult, sötét hangulatú környezet visszafogott hangeffektusokkal, és hátborzongató zenével párosul. Gyakran szinte teljesen csend van, és ez nagyszerűen növeli a feszültséget. Amennyire kiábrándító tehát a Manhunt 2 grafikai téren, annyira ügyesen kidolgozták benne a zörejeket és hangokat – annak ellenére, hogy ezen a téren is a minimalizmus volt a kulcsszó. Elismerést érdemelnek még a szinkronhangok is, méghozzá nemcsak a főbb szereplőké, hanem a kevésbé fontos NPC-ké is.

ÁRNYAK KÖZÖTT

A játék legnagyobb részében Dannyvel az árnyékban fogunk bujkálni üldözőink elől, arra várva, hogy mikor tévednek arra (illetve szándékosan is odacsalhatjuk őket), amikor pedig hátat fordítanak nekünk, le tudunk csapni rájuk. Ilyenkor hajthatjuk végre a Manhunt szokásos, brutális kivégzéseit – ez az a játékelem, amelynek köszönhetően a sorozat „hírhedtté" vált. Háromféle fokozatban gyilkolhatunk, attól függően, mennyi ideig tartjuk nyomva a jobb egérgombot. Ezeknek a végeredmény szempontjából nincs semmi jelentőségük, a kivégzés végén ugyanis mindképpen ott hever majd előttünk az áldozat véres hullája. Ebben a játékban azonban a lényeg a „stílus", vagyis a gyilkolás módszere, ha pedig igazán kegyetlen és brutális módon akarjuk lemészárolni ellenfelünket, akkor érdemes kivárni a hármas fokozatot. Tehát az „Adult Only" PC-s verzió előnye a többi kiadással szemben, hogy itt lehet részünk a lehető legkegyetlenebb látványban.

EZEK BÁNTANAK...

Aki az öncélú véres tartalom miatt egy könnyű akciójátékra számít, csalatkozni fog. A Manhunt 2 kifejezetten nehéz, különösen akkor, ha felfedezik hősünket, és szemtől szembe kell küzdenünk. Ha éppen többen támadnak ránk, ellenfeleinket szinte lehetetlen legyőzni, mert az egyik mindig igyekszik a hátunkba kerülni, és onnan üti karakterünket, Danny pedig túl lassú és esetlen ahhoz, hogy több „gonosszal" is hatékonyan vegye fel a harcot. Ilyenkor nem marad más hátra, mint menekülőre fogni a dolgot, azonban ha nem vagyunk elég fürgék, és nem tudunk gyorsan elbújni valahol, akkor utolérnek, és nagy valószínűséggel alaposan ellátják a bajunkat. „Szerencsére" ellenségeink mesterséges intelligenciája nincs túlzottan a helyzet magaslatán: előfordul, hogy beakadnak tereptárgyakba, így ennek köszönhetően gyakran egérutat nyerhetünk. A játék irányítása egérrel és billentyűvel nem olyan vészes, mikor csak futkározunk, viszont a kivégzéseket kedvenc rágcsálónk különböző irányokba mozgatásával kell végrehajtanunk, ami meglehetősen körülményes és hosszú távon igencsak fárasztó.

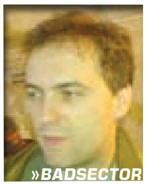
„PC-S VERZIÓ KELL? NESZTEK!"

A Manhunt 2 PC-re kiadva kicsit olyan, mintha a Rockstar hatalmas szívességet tett volna nekünk azzal, hogy egyáltalán megjelenteti a játékot, és két évvel annak megalkotása után nagy kegyesen lekonvertálta valamilyen szoftverrel. Sajnos ez a hozzáállás egyre inkább jellemző a cégre: elég visszaemlékezni a szintén elég gyatrán sikerült PC-s Bully-ra, de még a PC-s Grand Theft Auto IV sem hozta azt a színvonalat, amit korábban megszokhattunk a cégtől. A Manhunt 2 még ezek tükrében is egy lusta, összecsapott PC-s verzió, amelyet pusztán azoknak ajánlhatok jó szívvel, akik rajonganak a kivégzős, kegyetlen játékokért. Ami pedig a Rockstart illeti, részükről ez a verzió olyan, mint egy arculcsapás...«

GRAFIKA»	»46%
HANG ÉS ZENE»	»72%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»62%

www.pcguru.hu/505

»A Rockstar egy összecsapott, gyenge PC-s verziót dobott piacra, amely egyáltalán nem öregbíti a cég hírnevét. Nem értem, hogy egy GTA IV után egyáltalán miért kell ilyet kiadni...


»BADSECTOR

PRO »Viszonylag érdekes sztori, a lopakodós-kivégzős játékmenet egy ideig ott van a szeren.

KONTRA »Kritikán aluli, rusnya grafika, gyengus irányítás, hosszú távon monoton és unalmas játékmenet.

GÉPIGÉNY» 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, Raedon X700 vagy GeForce 6800, 5 GB HDD

»59%«

»fejlesztő: NeoCore Games »kiadó: NeoCore Games
»web: www.kingarthurthewargame.com

A Kerekasztal lovagjai bekockultak...

Artúr és a Kerekasztal kedvenc meseként, vagy legalább a töketlen fecskék repülési sebessége körüli vita kapcsán (Monty Python), de élénken él a köztudatban. Nos, egy budapesti fejlesztőcsapatnak hála ezek a mitikus figurák végre berobbanhatnak a Total Warra hajazó harcmezőkre is.

írta» TIKA

A Neocore saját technológiával, egy afféle bevezetőnek szánt alkotással, a Crusaders-Thy Kingdom Come-mal követte ki az Artúr-legenda útját. A Crusaders lényegében egy lecsupaszított Total War-klón, azaz egy valósidejű wargame, amely kizárólag csak a csatákra összpontosítva dolgozta fel a kereszteslovagok korát. A King Arthur, amenynyire én tudom, egy jóval korábbi idea, és jóval összetettebb is. Felfedezhetünk rokon vonásokat a Heroes of Might & Magic-kel, no meg az említett Crusaders/Total War harcmodor is itt teljesedik ki, ám a két ötletgazda alkotás ellenére annyi újító, vagy továbbgondolt ötlet született, hogy az ember legszívesebben kalapot emelne (csak azért nem teszem, mert ritkán ülők fejfedőben a monitor előtt...).

Az Artúr és a Kerekasztal körül formálódó legendák sokasága és sokszínűsége elég komoly akadály a témában, legutóbb például Bernard Cornwell az Excalibur trilógiában mint pogány harcosok gyülekezetét mutatta be „Artúrékat". A NeoCore végül egy köztes megoldás mellett tette le a voksát, az ő verziójukban a kelta mítoszok és legendák éppúgy helyet kaptak, mint Sir Thomas Malory Le Morte d'Arthur művének szereplői, és a Szent Grál utáni kutatás. A hős éppúgy találkozik a keresztény eszmerendszerrel, mint a mélyen gyökerező, ősi vallásokból előkúszó rettenettel. Az intró viharként söpör át az előzményeken: Uther Pendragon, a nagy király halott, és úgy szól a jóslat, hogy aki ki tudja húzni a kőbe zárt kardot, az lesz Britannia új királya. Uther kalandos úton született, vér szerinti fia, Artúr találtatik érdemesnek, hogy magasba emelje az Excaliburt. E ponton kapcsolódunk be a történetbe. Merlin távol, az Excalibur varázsereje sem a régi, és csak egyetlen lovag, Sir Kay áll a rendelkezésünkre, továbbá a megálmodott Britannia pillanatnyilag egymással hadakozó kiskirályok, walesi és szász hordák martaléka. Itt kellene rendet tennünk, összegyűjteni a Kerekasztal lovagjait, és aztán rátérni a druidák által megjövendölt közelgő veszedelemre, amely észak sötét és ismeretlen erdeiben lakozik.

A TÉL KIRÁLYA

Artúr – azaz a játékos – a lovagokon keresztül irányítja a birodalmát, az első fázisban a világtérképen, ahol a stratégiai döntések születnek, majd az ellenséges hadseregekkel történő kontaktusoknál életbe lép a második fázis, amely lehetőséget ad a csaták valósidejű lejátszására. A világtérkép Britanniát ábrázolja 40 tartományra felosztva, a tartományokon belül települések és egyedi bónuszokat adó speciális helyek, például apátságok (+4 kutatási pont), kápolnák (harcban kimerült egységek feltöltését segíti) találhatók. A sakkfiguraként tornyosuló bábuk pedig mind egy-egy lovagot és egyben egy sereget is jeleznek (a seregek ugyanis vezér nélkül nem mozdulnak). A játékmenet körökre van osztva, minden kör egy évszaknak megfelelő időintervallum, és most jön az egyik legszimpatikusabb újítás, nevezetesen télen a hadak nem mozog-

»KEREKASZTAL«

A legendás kőasztal, amelynek nincs eleje se vége, és az arra érdemesek nevét aranybetűkkel vésik a székeikbe, nos itt kell nekünk 12 helyet feltölteni. A játékban összesen 50 lovag van – Galahadtól Lancelotig mindenki, plusz szászok, rosszfiúk – és mindegyikük egyedi alak, gyűjthető varázstárgyakkal (1db páncélt, 1 fegyvert és 2 kiegészítőt viselhetnek), jellembeli vonásokkal és a beállítottságuknak megfelelő varázslatkészlettel. A vesztett csatákban meghalhatnak, fogságba eshetnek vagy akár meg is sebesülhetnek, a bebörtönzötteket váltságdíjért kiválthatjuk, ahogy az ellenfél is gyakran kínál a sajátjaiért különböző összegeket. A Kerekasztalnál köthetők a házasságok, itt intézzük a hűbérbirtokok kiosztását (visszavehető adományok), de egy érdemtelen, vagy inkább felesleges lovagot ki is rúghatunk.«

»Na ilyen, mikor úgy Artúrosan egymásnak feszül a két sereg.

»CAMELOT ÉS A KANCELLÁRIA«

Artúr aranyvárosa az egyetlen olyan pont, ahol a játékban építkezni lehet, persze itt is csak télen. Katolikusok felhúzhatják a katedrálist, a régi hit követői a megszentelt ligetet, zsarnok típusúak a belső palotát és az épületeken belül még további bővítéseket hajthatunk végre. Például az Akadémia +5 kutatási pontot ad, de ezen belül a Királyi műhely még +15%-kal növeli a fejlesztésre fordítható keretet, a Tudás csarnoka pedig +1 skillpontot biztosít minden lovagnak. Térjünk rá a Kancellária szerepére, és a törvényekre. A főúri privilégiumok helyben hagyásával a tartományok lojalitása nő a hűbérúr felé, de a bevétel csökken, a kanonizáló rendelkezésekkel a kereszténység terjeszthető, a bányászati jogokkal pedig az ez irányú bevételek nőnek. Ám óvatosan kell eljárnunk, mert a törvények, rendeletek általában bizonyos jogokat csorbítanak is.

hatnak. Ez egyébként jellemző a középkor hadviselésére, tehát logikus és teljesen érthető lépés volt a fejlesztők részéről. A NeoCore egyszerűen erre az időszakra helyezte a birodalom igazgatását, ilyenkor lehet intézkedni a hadsereg dolgában – szintlépésekre csak ekkor kerülhet sor, illetve a soros fejlesztéseket és építkezéseket ekkor lehet beütemezni.

OLVASNI JÓ!

A világtérképen időről-időre tekercsek tűnnek fel, legtöbbjük a mondakörhöz kapcsolódik, avagy a lovagi élethez kapcsolódó questet szimbolizál. Ezeket aktivizálva egy a szöveges szerepjátékok korát idéző ablak nyílik meg, és itt egyrészt illusztrációk, másrészt leírások és párbeszédek formájában haladhatunk előre az adott szálon, amit aztán általában egy méretes csata zár. Mondok példát: hírét vettük, hogy Sir Gareth rálelt arra a helyre, ahol a Tó hölgye lakik, és esély van rá, hogy az Excalibur visszanyerheti mágikus erejét, ám a derék lovag sebesülten fekszik az apátságban. Az egyik hősünk (seregestül) így elmenetel a questet jelképező tekercshez, és válaszokat kijelölgetve lejátssza azt, esetünkben megfenyegeti az apátot, aztán megkínozza a lovagot, végül elmegy a megjelölt helyre, felveszi a druidától az Avalon kürtjét, és előhívja a „nőcskét a vízirevüből”, hogy javítsa meg a kardot. A tó környékén lebzselő mitikus sereg kapcsán is benyomhatjuk a várakozunk és lesben állunk opciót, ennek folyományaképp ugyanis úgy esünk be a csatatérre, hogy a jónép már be van kerítve. A történet folyamán végig a szöveges, illusztrált mederben zajlik minden, kivéve persze az ütközetet. Mindezek után azt kapjuk a képünkbe, hogy zsarnoki vonásaink vannak és lábbal tapostuk a keresztény hitet, mert az apát egy kövér adomány után megnyitotta volna az ispotály kapuját, szerencsétlen Sir Gareth is hajlandó beszélni, ha figyelmesebben kérdezünk, sőt még a Kerekasztal buliba is bevehettük volna.

»A magyar fejlesztők ismét megmutatták, hogy értik a csíziót.«

Királyként minden egyes cselekedtünk mérlegelés alá esik, és egy kör alakú moralitás táblán meg is ítéltetünk, azaz a kis irányjelző elmozdul a zsarnok-igazságos és a régi hit-keresztény tengelyeken. Ahogy tolódunk a szélsőséges értékek felé, úgy válnak elérhetővé az eszmerendszerhez tartozó egyedi egységek, új társadalmi vívmányok és varázslatok. A lovagjaink saját beállítottságokkal rendelkeznek, és saját értékítéletük alapján szemlélnek minket, tehát a lojalitásuk nagymértékben függ a mi beállítottságunktól, szélsőséges esetben akár el is hagyhatnak vagy fellázadhatnak. A küldetést indító lovag kapja a tapasztalati pontot, a többnyire fixre vehető mágikus tárgy is az ő tarsolyába kerül, de a döntések következményeit a játékos viseli. Egy, a királyságért vetélkedő testvérpár vitájában csak az egyik oldalra állhat, és ezzel egy újabb szálat indít el, egy másikat pedig lezár a történetben. A háttérben egymásnak feszülő vallási ellentétek, a királyságok sorsa, egy-egy lovag csatlakozása mind-mind az „adventure” tekercsekbe lettek sűrítve. Találunk még a világtérképen csata-központú (challenge) tekercseket, sőt a kereskedők is hasonló módon jelölik magukat.

AZ ARANYVÁROS

A mindent látó szem vagyunk, és a kéz, amely a Kerekasztal lovagjait, és egyben a seregeket mozgatja, de addig nem állhatunk a kormányrúd mögé igazán, amíg Camelot (London vagy Viroconium) nem a miénk. Camelot szimbólum és egyben központ is, az egyetlen hely, ahol építkezni lehet (katonai, népjóléti, vallási, kutatási „intézményeket” hozhatunk létre). A tartományokra egyébként alig van közvetlen kihatásunk, lényegében a Kerekasztalnál osztogatható hűbérbirtokként vannak számon tartva, amivel két legyet ütünk egy csapásra. Az adományozott hálás a földért, az alaptulajdonságai (kivéve persze ha az illető egy enyveskezű gazember, az asszonya meg úgy

»ASSZONY KELL A HÁZHOZ

MERT FEHÉRNÉP NÉLKÜL MIT IS ÉR EGY LOVAG?

A Trade tekercsek között komoly lánykereskedők is vannak, és a jó király gondol a lovagjaira, így bevásárol. A Kerekasztalnál aztán nyélbe is üthető a házasság. Minden fehérszemélynek egyedi személyiségjegyei vannak, ezek erősíthetik a férj csatában nyújtott teljesítményét, mások a hűbérbirtokokra vannak kihatással, megint mások az asszony vallási beállítottságával egyező területeknél bónuszt, ellenkező esetben romlást hoznak, és vannak kifejezetten negatív – pazarló, korrupt, házsártos hárpiák is.«

»Nincs is jobb, mint szakadó esőben kaszabolni...

»A hatalmas dárdák itt nem kompenzáló szerepet töltenek be...

»LEGENDA ÉS VALÓSÁG«

Nennius, egy walesi szerzetes említi először a 826-ra datálható Historia Britonum-ban (A britek története) Arthur nevét, megemlékezik a barbárok ellen vívott csatáiról, sőt említést tesz egy ütközetről, ahol 960 ellenséget vágott le saját kezűleg. A következő bejegyzés Geoffrey of Monmouth püspök tollából származik, de a Historia Regum Britanniae (Britannia királyainak története, 1147) kelta legendákra, mítoszokra támaszkodva született meg, tehát korántsem hiteles forrás. A mai közismert formát Sir Thomas Malory-nek köszönhetjük, aki a Le Morte d' Arthur (Arthur halála, 1485) című művében összefogta és egységesítette az addigra jócskán összegubancolt mondakört. Ami a valóság részt illeti, történészek feltételezik, hogy az V. század végén, a római birodalom kivonulása után volt egy Arthus (a szó medvét jelent) nevű vezér, aki a szarmata nehézlovasok közül eredeztethető (a pendragon szimbólum szarmata jelkép). Az említett Arthus egy, a szászokkal vívott csatában vesztette életét 520 körül.«

szórja a pénzt, mint a kölest) pedig tovább emelik a gazdasági jólétet, amitől boldog és bőkezűen adózik a nép. Kétféle nyersanyag folyik be, az arany a kiképzési költségekre, és az étel a hadsereg fenntartásához. A kancellária törvényben szabályozza a bevételeket, és dekrétumokban hozhatunk azonnali eredményeket produkáló döntéseket, mint például a hadiadó kivetése, amellyel kétévnyi adót szedhetünk be egy összegben. A tartományok lelkivilága, a szomszéd országokkal kialakított viszony természetesen bonyolultabb és mélyebb, továbbá a költségek megteremtése, és a téli tartalék felhalmozása sem mindig egyszerű, vallási és lojalitás alapokon billeg az egész instrumentum, látszik, hogy sok munkaóra van mögötte.

A HÓDÍTÁS ALAPKÖVEI...

A történet ugyan tekercsekbe lett téve, de a hódítás a Total War szabályai szerint folyik, az egyik tartományt a másik után elfoglalva. Alapesetben íjászok, lándzsások, lovasság és nehézvértezetet viselő gyalogság sorozható be, de a pogány szálon a skót mítoszok tündéreiből (Unsellie – gonosz verzió, Sellie - jó) is kapunk egy jó adagot, keresztények pedig pénzért vitézekkel gyarapodhatnak. Az új csapatok kiképzése egyszerű, nincs infrastruktúra, minden település képes rá, ha az adott egység ki van fejlesztve. A fejlesztési fa az alapegységeket – íjász, nehézgyalogság, könnyűgyalogság, lovasság – tolja végig, és automatikusan továbbfejleszti a már besorozott alakulatokat is. A harcoló egységek szinteket lépnek, öt alaptulajdonságra tehetünk újabb és újabb pontokat, mint a támadás, védekezés, íjászat, állóképesség és fenntartási költség, továbbá speciális képességek is bejátszanak. A lovagoknál szintúgy az alapjellemzők fejleszthetők, csak ők komolyabb (mágia, kalandozás, vezetői képességek) tulajdonságokra gyúrnak, és szintlépésenként egy-egy új varázslatot vehetnek fel, utóbbiakból csata idejére négy darabot élesíthetnek be.

»Kövesséték a fekete írást, illetve jegyezzétek meg a ruby-bird-flower szavakat, most még nincs értelme, de tudni fogjátok, hogy miről van szó, ha már elértek addig a pontig a játékban.«

EZ NEM TOTAL WAR...

A képek alapján leginkább az RTS-nézetben, azaz a csataképernyő látványánál sütnék rá legtöbben a Total War-klón bélyeget Artúrékra. Való igaz, itt is formációkban mozgó és harcoló egységeket látunk, de lehetetlen nem észrevenni a szerepjátékos-felhangokat. Már az is jó ötlet, hogy egyes csaták helyszínén a kihívó terepet választhat. Lápos vidéken, netán erdős-hegyes tájon, vagy folyók találkozásánál folyjék le a döntő ütközet? Nem mindegy, mert egy kisebb sereg a nyílt terepen eleve halálra van ítélve. A harcmezőn 4-5 előre megjelölt tereptárgy is van, amelyek elfoglalása bónuszt ad (plusz varázslatot, állóképességet, manát), és a győzelmi kondíciót jelző csíkon is sokat dobnak. Az erdőkben el lehet rejtőzni, például a Brigands lesből, a Surprise Shot képesség felvételével 300%-os sebzést dob az első nyílfelhővel. A legtöbb közelharci egység egyedi formációba is felállhat (teknőc, ék, rombusz), a megszokottnak számító horda (gyorsan mozog, íjászok kevesebbet sebeznek) és pajzsfal (erős védelmi bónusz) alakzat mellett. Az ütközet lényegében ugyanúgy folyik le, mint a Total Warban, az irányítás és a kezelőfelület is nagyon hasonló, viszont az alakzatok találkozásához nem találták meg a tökéletes rutinokat. Az arcvonalban álló katonák közül csak kevesen férnek az ellenséghez, és sokszor csak egy kibogozhatatlan csomó keletkezik a bekerítésnek szánt mozdulatokból. Artúr korában a seregeket vezető lovagok félistenek, termetük acélosabb, és persze jóval több HP-val is rendelkeznek mint az átlag. Igazi szerepjáték figurák, akik erős varázslatokkal vannak felfegyverkezve. Ezek többsége láthatatlan – erősítő vagy támogató mágia, de képesek látványos és igen durva támadásokra is, mint a Sárkánylehelet (tágító tűzkör), vagy

»NEM ÁRT EGY KIS MAGYARÁZAT«

1 A két alapvető nyersanyag: arany és étel. **2** Camelot – fővárosunk és építészete bújik meg az ikon mögött (ez is csak télen aktív). **3** Világtérkép. **4** Krónika – a küldetések hátterében lévő mítoszok olvashatók itt. **5** A küldetések kapcsolatát, kronológiáját és egyben az összefüggéseit bemutató menü. **6** Az elérhető küldetések listája. **7** Morality Cart – Artúr igazságos vagy zsarnoki mivoltát és vallási elkötelezettségét követi nyomon, és megmutatja, mit nyertünk az egyes irányzatokkal. **8** A híres kerekasztal, hűbérbirtokok, kiházasítandó lovagok sorsa dől el, és itt a börtön is, ahol a foglyul ejtett vezéreket kínozhatjuk. **9** Kancellária – csak télen elérhető, törvények és rendeletek háza. **10** Upgrade – gazdasági, katonai és közigazgatási fejlesztéseket eszközölhetünk itt, de csak télen. **11** Rendszerüzenetek.

a Villám. Az íjászok dominanciájára itt pro és kontra is találhatunk érveket, a Fog of Avalon (erős köd, 50%-kal kisebb látótávolság), vagy a később felbukkanó Storm of Avalon (60%-kal redukálja a távolsági fegyverek sebzését) sikeresen semlegesítheti a hosszú íjak erejét, saját oldalról pedig a Cloud of Arrows (1 nyílvessző helyett hármat lő) támogathatja…

A SZÍNFALAK MÖGÖTT…

Egy sereg 16 férőhellyel gazdálkodhat, ebből a lovagok száma lefoglal legalább egyet, és mivel a csapatok átlaglétszáma 40 fő körül van (15*40+1), 600 fős sereget képzeljünk el. A csatamező kidolgozása tetszetős, a pályák nagyok, viszont csupasz mezőért hiába imádkoztam. Gondolom, egyedül vagyok azzal a szemlélettel, hogy rétet kívánok oda, ahol mocsártól a hegyvidékig minden talajminta előfordul, de ez egyben elismerés is a részemről, mert a gép kegyetlenül kihasználja az összes fás-dombos elemet, és persze, hogy utáljuk a magaslatot, ha az AI mindig betelepszik oda. Ugyanakkor pont a terep miatt tűnik fel a kamerakezelés kissé szokatlan mivolta, és a belassult zoom funkció, de ez sem halálos hiba. Az egységekre ráközelítve látszik, hogy a TW mögött nem sokkal maradnak el részletességben, a lovagok 9-10 ezer poligonból állnak össze, és a közszereplők páncélzata, fegyverzete is elfogadható szinten van. A tömör páncélzat nélküli sorokban megfigyelhető, hogy nem klónok alkotják az alakzatot, újabb jó pont. Az időjárási effektekért szintén behúzhatunk egyet, a fantasy ihletésű szereplőket megint csak dicsérném, az óriások, farkashordák és tündérek nagyon el lettek találva. A zenei rész kifejezetten szerethető tradicionális muzsika, viszont a harci zajok elvesznek a térben, nincs mögöttük semmi dinamika, erőtlen és elmosódott az egész. A narráció ettől függetlenül a szövegelős részek alatt már hozza az elvárt minőséget. Ha visszatérünk a főtáblára, a világtérkép és a kezelőfelület összeszedett, logikus, és jól felépített. Ritkaságszámba megy az ilyen…

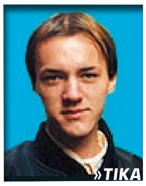
KI A "KIRÁLY"?

A Dragon Age: Origins után nem gondoltam volna, hogy hoz még ez az év meglepetéseket. Egyszerűen egy jól eltalált és főleg jól talált játékot kaptunk a Neocore-tól, egyedi ötletekkel, és ugyanakkor szinte korlátlan szavatossággal. A történetben létrehozott elágazások, a moralitást mérő és ebből eredeztethető kihatások, kölcsönhatások (pl. vallás, királyságok kapcsolata) szépen felépített hálója van a játék mögött, és még a multiplayer támogatás sem maradt le. A hibák között egy komolyabb bugot (egy helyen csata nélkül kidob a gép vesztesként), és az alakzatok összegubancolódását tudnám megemlíteni, de még ettől is bőven játszható és élvezhető darab.«

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»74%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»88%

www.pcguru.hu/1500

»Nem a zseniális kategória, de közel van hozzá. A szöveges kalandelemek, a feltápolt lovagok és úgy általában az Artúr jelenség köré szőtt elemek, no meg a Total War-beütés nagyon jó kombináció.



»TIKA

PRO »Újszerű megközelítésű RPG-RTS turmix, kellemes témával, jól kidolgozott háttérrel

KONTRA »Az RTS részen lehetett volna még csiszolni az egységek kölcsönhatásain, összetalálkozásán

GÉPIGÉNY» PIV 3,4GHz, 1GB RAM, GeF6600/ATI X700, 8GB HDD

»86%«

NINJA BLADE

»fejlesztő: From Software / Noviy Disk »kiadó: ND Games
»web: www.ninjablade.com

Ettől az utolsó nindzsa is felkötné magát!

A Nintendo hőskorának Ninja Gaidenje tavaly nextgen változatban is sikert aratott, és úgy tűnik, páran meg akarták lovagolni a hirtelen támadt nindzsalázat, mert a tavasszal Xboxon debütált Ninja Blade kísértetiesen hasonlított az említett Gaidenre. Nem titok, a program nem lett siker, épp ezért meglepő, hogy elkészült a PC-s port…

írta» CHOCHO

Fél évvel az Xbox 360-as változat megjelenése után szinte a semmiből robbant elő a PC-s verzió, hogy kihasználva a Capcom igényes Devil May Cry 4 portja miatti gyermekded naivitásunkat úgy tetszelegjen, mint a hívogató pohár víz a sivatag közepén. Ám ahogy a víz is lehet állott, úgy a Ninja Blade-del sincs minden rendben, hisz mint tudjuk, nem minden arany, ami fénylik…

Nem akartam egyből rosszmájú lenni, de valahogy nem bírtam megállni, mert bennem volt a késztetés, hogy azonnal az olvasókra zúdítsam keserűségemet. Ugyan már az Xbox 360-as verzió sem lett klasszikus, azért reméltem, hogy egy igényesebb PC-s konverzió keretében átkaszabolhatok pár hosszú éjszakát, amolyan egyszerű, bűnös élvezetként. Sajnos csalatkoznom kellett, ugyanis szó sincs igényességről, és szórakozásról is csak hatalmas jóindulattal.

SZENTSÉGES KONTROLLER!

A Ninja Blade egy tipikus japán hack'n'slash akció, és ehhez mérhető bugyuta történettel nyit. 2015-ben járunk Tokióban, ahol is egy vírus miatt (illetve nem is vírus igazából, de végső soron mit számít) csak úgy cikáznak a mutáns szörnyszülöttek, akikről talán mondani sem kell, hogy hajdan a város ártatlan járókelői voltak. Főszereplőnk, Ken Ogawa, apjával és annak különleges alakulatával érkezik a helyszínre, hogy rendet tegyen a káoszban, és eleinte a dolgok egész jól alakulnak. Ám a drága papa elárul minket és otthagy meghalni a húsevő rémségek között, mi pedig csakis nindzsaösztöneinkre hagyatkozhatunk, ha túl akarjuk élni a kilenc küldetésre osztott sztorit. Persze lesz itt a kötelező lufimellű női karakter, látványos kaszabolás, ran-

»Mivel nincs mentés a pályák között, érdemes jól meggondolni, hogy melyik nehézségi fokozatot választjuk, nehogy később megbánjuk a dolgot, és elölről kelljen kezdeni az egészet…«

da ellenfelek százai, és olyan kemény főszereplő, hogy szerintem nem is kéne neki kard, elég lenne, ha a fejével szaladna neki a szörnyetegeknek. A végigjátszás úgy durván 10-12 órát ölel fel (már ha bírjuk idegekkel), de attól nem kell félni, hogy ezen idő alatt halálra izguljuk majd magunkat a történet miatt. A párbeszédek és a szereplők teljesen érdektelenek, egyedül a kiváló japán minőséget képviselő átvezető animációknak köszönhetjük, hogy nem alszunk el a billentyűzet előtt. Na jó, kicsit túloztam, sajnos lesz más is, ami ébren tart. Úgy hívják: irányítás. A Ninja Blade nem egy bonyolult játék, a feladatunk mindössze annyi, hogy a teljesen lineáris pályákon A pontból B-be jutva annyi ellenséges létformát nyírjunk ki, amennyi csak lehetséges. A koncepciót feldobja még a nindzsalátás, melynek hála kéken izzanak

»Ha én egyszer belelendülök ebbe a nindzsáskodásba…

»Kicsit homályos, kicsit véres. De legalább a miénk.

»A LEGHÍRESEBB NINDZSÁK«

A játékvilág legismertebb nindzsái kétségtelenül Ryu a Ninja Gaidenből és Armakuni a legendás The Last Ninjából. Míg a Ninja Gaiden mind a mai napig töretlen népszerűségnek örvend (kismillió konzolos változat készült már belőle), addig a The Last Ninjára már közel két évtizede jár rá a rúd. Az alap trilógiát kitaláló John Wells azóta szerette volna elkészíteni a negyedik felvonást, mely aztán a szintén hírhedt Duke Nukem Forever sorsára jutott. Az utolsó hírek a Last Ninja 4-ről (már „the” nélkül) az előző konzolgeneráció végnapjaiban érkeztek meg, és nem voltak túl pozitív hangvételűek. Állítólag a projekt tényleg létezett, de a fejlesztést kétszer is leállították, sőt, a játékot egyszer a kiadó emberei vissza is küldték a fejlesztőknek, mondván, hogy még nem elég jó. Az eredmény egy soha el nem készült program lett, ami máig legenda.

»KI A TÖKÖSEBB?

IGAZSÁGOT TESZÜNK A NINDZSÁK KÖZÖTT!

A játék főszereplője, Ken Ogawa szinte a megszólalásig hasonlít a konkurens sorozat protagonistájára, Ryu Hayabusara. Nemcsak öltözékük az, ami könnyen összekeverhető, de személyiségük is, hisz egyiküket sem a szép szavaik miatt kedveljük. Ryu mindenesetre egy kicsit talán harcedzettebb Kennél, sőt, nem is teljesen ember (ez egy hosszú történet), de Kent sem szabad leírni, hisz szörnylefejezős kombóit még biztosan sokáig emlegetni fogjuk. Kár, hogy PC-n nem mindig jó értelemben...«

»Teliholdkor mindig feltüzesedik a hangulatom.

»Falra mászok már ettől a sok katanától...

az olyan tárgyak, amiken felkapaszkodhatunk, és a kardunkon túl egy pengékkel megtűzdelt diszkoszt is hajigálhatunk, amolyan Dark Sectorosan. Fegyvereinket fejleszthetjük is, ami nagyon klassz adalék, és a verekedéshez is rengeteg kombó áll rendelkezésünkre. Mindezen halmazzal eddig nincs is semmi gond, hasonló elemekből építkező zseniális játékkal már találkozhattunk korábban (Devil May Cry, ugye). De hogy mindezt elszúrják a létező legbénább „azonnal nyomd meg a gombot, vagy kinyiffansz” gegparádéval, és az, hogy ehhez még a billentyűkiosztást se tudják megkülönböztetni az Xbox 360 kontroller ravaszaitól, már mindennek a teteje. Javában nyüstöljük az egér két gombját, és eközben támadnak a képernyőre kiírt üzenetek, melyeket követve látványos kivégzéseket hozhatunk elő. Ám ezek sajnos időről-időre kötelezőkké válnak, vagyis ha teszem azt nem nyomunk időben space-t, ránk omlik a ház, vagy kilapít valami behemót, és csak nézünk, mint a moziban. A gombok kiosztása pedig véletlenszerű, szóval felkészülni rá maximum lélekben lehet. Mindezzel még kibékültem volna, mert az eredmény tényleg látványos és lendületes, na de hogy a játék úgy magyarázza el a falon futást, hogy nyomjam az RT-t és húzzam meg a bal analóg kart... no kérem, ezen a ponton elgurult a gyógyszer. Nem arról van szó, hogy nem lehet rájönni a titok nyitjára, hanem az elvárható színvonal teljes letojásáról. Legutóbb a Fűrész-játékkal kapcsolatban kérdeztem meg, de itt is muszáj leszek: a fejlesztők még sosem láttak PC-s játékosokat?

A NINDZSA LÁBSZAGA

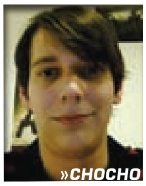
Gondolom most mindenki a fejét vakarja, hisz bár az előző fejezet egy kissé erős volt, a pontszám mégsem olyan alacsony, mint ami ezek után elvárható lenne. Ennek oka, hogy bár a játék tele van hibákkal, mégis bír egy hangulattal, amit talán csak az értékel igazán, aki játszott már valamelyik jobban sikerült stílusbeli rokonnal konzolon.

Ugyanis ha tetszik, ha nem, a japán hack’n’slash ritka madár PC-n, és emiatt van valami édes ebben a savanyú játékban. Ráadásul a fejlesztők játékmenetileg azért kitettek magukért, hiszen lesz motorozás, rakétalovaglás, és sok egyéb extrém dolog, ami picit kibillent az uncsi gyilkolászásból. További pozitívum, hogy a bossharcok meglehetősen epikusak lettek, és már nem keltik olyan buta, észnélküli kaszabolás látszatát, mint a régebbi nindzsajátékokban. A gombnyomogatós részek itt kifejezetten stílusosak, és jól illeszkednek a kivégzések animációihoz, így ha a játékmenetet többször nem keresztezték volna velük, még elégedett is lennék. A Ninja Blade amúgy igen nehézre sikeredett, és a program erre még rá is tesz pár lapáttal a mentésrendszerrel. Értem én, hogy ezzel a régi nindzsás akciójátékok előtt akartak tisztelegni, de a dolog PC-n kifejezetten frusztráló lett. A Ninja Blade ugyanis csak a pályák elején ment. Miközben játékban vagyunk, meghalhatunk, mert ott még számol checkpointokat a program, de amint kiléptünk, teljesen mindegy, hogy hol tartottunk, a küldetés elejét tölthetjük csak be. Képzelhetitek, milyen öröm, ha hirtelen áramszünet lesz, vagy ha ne adj' isten beüt egy kékhalál. A technológiai kivitelezés amúgy sem túl stabil, nekem néha kifagyott a töltőképernyőn, bár lehet, hogy csak a rendszerem volt a ludas. Egyébként, ha már a színfalak mögött járunk, érdemes megemlékezni a Ninja Blade grafikájáról is, ami kifejezetten szép lett. Egy idő után mondjuk fárasztó a sok zöld és a folytonos csillogás, de a szörnyek nagyon jól néznek ki, a bossok szó szerint rémisztőek, a karakterek pedig nagyon jól hozzák a manga stílust. Mindennek pedig nincs komolyabb ára, mert egy átlagos gépen is remekül fut a Ninja Blade, és már látványjavítók nélkül is igen csinosan fest. A zene és a hang közepes, semmivel sem jobb vagy rosszabb mint a többi B-kategóriás akciójátékban, szódával elmegy, úgyhogy nem fogunk fennakadni rajta. Valahogy ez a jelző illik rá legjobban a Ninja Blade-re: „elmegy”. Nem rossz, néha még szórakoztató is, de a PC-s verzió minősége negatív iskolapéldája a béna portolásoknak, és emiatt a konverziót készítő Noviy Disk nem érdemel hálát. Csak azoknak ajánlom, akik kötélidegekkel bírnak, és a konzolos Ninja Gaidenre csorgatják a nyálukat.«

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»50%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»40%

www.pcguru.hu/1805

»A Ninja Blade miatt vérzik a szívem, mert a műfaj rajongójaként igazán nívós szórakozásra vágytam, ám amit a PC-s verzió nyújt, minden, csak nem élvezet. Igazán kár, a lehetőség megvolt.



»CHOCHO

PRO »Egy PC-n ritka stílus képviselője.

KONTRA »A legrosszabb konzolportok egyike a világon.

GÉPIGÉNY» P4 3.2 GHz CPU, 256 MB VGA, 1 GB RAM, 5 GB HDD

»61%«

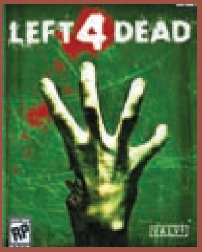
Három héttel később…

»fejlesztő: Valve »kiadó: EA »web: www.l4d.com/

Alighogy az előző kooperatív négyes átgázolt Amerika frissen tálalt zombihadseregén, máris van négy újabb túlélőjelöltünk, és a motoros fűrész sivító hangja a háttérből azt is jelzi, hogy a Left 4 Dead berkeiben nem csak a szereplők változnak…

írta» TIKA

ELŐZMÉNY



LEFT 4 DEAD

PCG: 90%

A Valve nem egy CS2-vel állt elő, hanem egy valóban új branddel, ami talán nem lesz olyan meghatározó, mint a terroristák és elhárítók csatája, de úgyszintén hatalmas kultusz és rajongóbázis épül het köré.

A tavalyi év egyik abszolút pozitív meglepetése volt a Left 4 Dead, ami annyira egyszerű recepttel hozta a zseniális kooperatív élményt, hogy a konkurenciánál – ha csak eszükbe jut, mire volt képes egy ötéves engine, és pár ezer zombi – azóta is korpafoltos mélyedéseket fejelnek a falakba. Persze tegye mindenki a szívére a kezét, és jöhetnek azok az „én megmondtam, hogy kooperatív multiplayerben a zombik írják majd a jövőt" bekiabálások, de gyanítom, ezekből nem sok van. Egyszerűen azért, mert senki nem gondolt rá, hogy ez működhet, és hogy ennyi elég lesz a sikerhez. Volt ugyanis egy sablon sztori, ami Zack Snyder Holtak hajnala remake-jére éppúgy hajaz, mint Danny Boyle 28 nappal később című horrorfilmjére, és ebbe helyeztek el négy köznapi halandót, akik egyszerűen csak el akarnak jutni A-ból B pontba. A túlélő-horror hangulat megteremtéséhez elég volt néhány pálya, kiraktak egy zombi populációt meg pár fegyvert, és a többit rábízták a Steam szervereire, meg a csapatmunkára. Most már tudjuk, működött, nem is akárhogy…

SURVIVORS VS. INFECTED

A zombitörténetek mindig egyszerűek, nincs ez másképp esetünkben sem. Fertőzés söpör végig Amerikán, és a lakosság jelentős hányada élőhalottként sertepertél az utcákon. Egy hatalmas falka az egész, amelynek tagjai felismerik és tolerálják egymást, de a leküzdhetetlen düh és agresszió beleégett a sérült agyakba, ezért a továbbiakban csak egyetlen cél motiválja őket, a zabálás. A táplálékforrást jelentő immunis kisebbségből négyen menekültek meg az előző epizódban. Most kicsit délebbre tekintünk, és egy héttel a fenti események utánra lapozunk. Ellenszer még mindig nincs, a hatóságok tehetetlenek. A „barikádozzák el magukat és kerüljék a kapcsolatot a fertőzöttekkel" felhívás nem egy komoly opció a négy új főszereplőnek. Így aztán Coach, Nick, Ellis és Rochelle erős szövetségben, de eléggé bánatos arccal nézi egy hotel tetejéről, ahogy az utolsó evakuációs helikopter is eltűnik a horizont mögött…

"THIS IS NOT A FLU, GET OUT WHILE YOU CAN"

Minden pálya egyetlen egyszerű sémára épül, jussatok el a kezdőpontban felállított safehousetól (törhetetlen ajtó, mögötte fegyver és utánpótlás) a pálya biztonságos végét jelentő ajtóig. Van persze körítés is, kezdésnek például egy égő hotelből verekedi ki magát a csapat a bevásárlóközpontba, ahol a kiállított Dodge Chargert tankolják fel, és irány az országút. Jó ötlet volt közben a fegyverboltos ürgének leszállított kóla (cserébe megszüntetett egy útakadályt). A Dark Carnorives szakasz talán

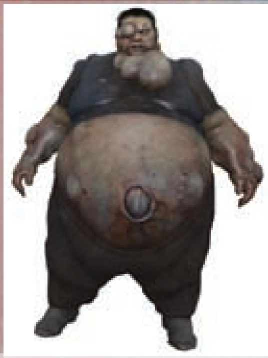
Folyt. 54 old.

»Szégyen a futás, de haszonosabb itt aligha van…

»Ez a lányka finoman szólva is vérmes teremtés…

ZOMBIHATÁROZÓ

A „Green Flu"-nak becézett járvány áldozatai között mutálódott nagyfiúk is előfordulnak. Üvöltésük, avagy épp sírásuk messziről jelzi a felbukkanásukat, sőt, hogy a csapat időben rákészülhessen, minden szörny támadását egyedi, felismerhető zenei betét fűszerezi.

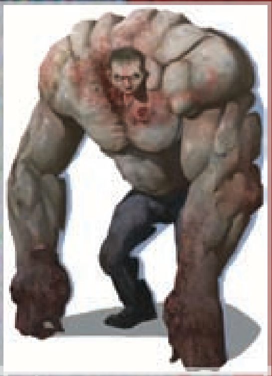


NÉV: BOOMER
MEGJELENÉS: L4D, L4D2
TULAJDONSÁG:
Hájas, kelésekkel teli pasi, aki szó szerint leokád, vagy ha szétlőjük, takonyszerű anyagot fröcsköl szét, amely megvakít és vonzza a közeli zombikat is.

NÉV: SMOKER
MEGJELENÉS: L4D, L4D2
TULAJDONSÁG:
A lény a 30-40 méterre kilökődő nyelvét szorosan az áldozat nyakára tekeri, és ezután becsörlőzve megkezdődhet a szerencsétlen szétpofozása.

NÉV: WITCH
MEGJELENÉS: L4D, L4D2
TULAJDONSÁG:
A sötétben síró lány, ha nem zajongsz, nem világítasz a szemébe, nem bánt. A 2. részben kóborló verziója is van. 1 pofonnal földre küld, tehát vigyázz vele.

NÉV: JOCKEY
MEGJELENÉS: L4D2
TULAJDONSÁG:
A „barátságos" ölelésével púpként telepedhet a túlélők hátára, és átveheti fölöttük az irányítást. Az áldozatot eltávolítja a csapattól, és a horda közepébe vezeti.



NÉV: TANK
MEGJELENÉS: L4D, L4D2
TULAJDONSÁG:
A legkönnyebb fokozaton is 3000-es HP-ja van, betondarabokat hajigál, mázsás csapásai után pedig méretes repülésbe kezdenek a túlélők.

NÉV: HUNTER
MEGJELENÉS: L4D, L4D2
TULAJDONSÁG:
Guggolásból egy hosszú ugrással rávetődik a célpontra, utóbbi rögtön kifekszik, és a Hunter addig szaggatja, míg vagy a célpont vagy a vadász meg nem hal.

NÉV: SPITTER
MEGJELENÉS: L4D2
TULAJDONSÁG:
A nagyszájú hölgy mérgező savat hány/köp közepes távolságra, és az abban állók életerejét folyamatosan csökkenti. Inkább látványos, mint erős karakter.

NÉV: KÖZÖNSÉGES ZOMBI
MEGJELENÉS: L4D, L4D2
TULAJDONSÁG:
Reformzombi, ez már a gyorsan futó fajta, megmássza a falat, áttöri az ajtót, életereje ugyan csekély, de rúg-karmol-harap, és hozza magával a haverjait.

NÉV: CHARGER
MEGJELENÉS: L4D2
TULAJDONSÁG:
600-as HP, irdatlan méretű jobb bicepsz jellemzi. Speciális támadása, hogy bikaként robog feléd, felkap, és valami szilárd tárgy oldalára felken.

»AZ ÚJ FIÚK ÉS AZ ÚJ LÁNY«

Ahogy a L4D első részében, úgy a másodikban is a túlélő négyes minden tagjának markáns és jól kidolgozott karaktere van, amely többnyire az események kommentálásában, és az egymást segítő tetteiknél (felélesztés, kiszabadítás stb.) követhető nyomon.

NICK

35 éves fehér férfi, megrögzött szerencsejátékos. A fehér öltöny mögött látszólag hasonlóan cinikus, saját túlélésére játszó karakter van, mint az előző epizódban Francis, ám Rochelle közelében megváltozik…

ELLIS

A 23 éves szerelő srác szívesen lógott a garázsban, és megbütykölt bármit. Ám most a zombiirtásban sincs párja, azt hiszi magáról, hogy elpusztíthatatlan, és mindenképp szeretné lenyűgözni új társait.

COACH

44 éves afroamerikai férfi, aki térdsérülés miatt adta fel ígéretes futballkarrierjét és végül Savannah város főiskolai csapatánál edzőként helyezkedett el. Hatalmas termetéhez remekül passzol a motorfűrész…

ROCHELLE

A 29 éves hölgyemény, az egyik hírcsatorna asszisztense, aki a rangléträn a kávéhordásnál még nem jutott feljebb, így a zombi-apokalipszisben látta élete nagy sztoriját. Mit mondhatnánk, összejött…

a leghálásabb téma, hullámvasút és vidámpark, persze móka és kacagás nélkül, no meg a végén, a rockkoncert színpadán tűzijáték, és zombiáradat. Innen helikopterrel menekülünk, de a fertőzött pilótával nem jut messzire a banda, tehát belepottyanunk a délvidék mocsaraiba, mondhatom ez is elég aljas és gusztustalan környék. Nincs két egyforma pálya, pontosabban mégis van, mert a készítők a Hard Rainben (nagy zuhé, sok Witch) galádul elküldenek egy két mérföldre lévő benzinkúthoz, majd éjszaka jöhetünk ugyanazon az úton vissza. A befejező rész, a The Parish temetői jelenete, és a hozzá tartozó muzsika – The Saint Will Never Come – szintén frenetikus. A változatos környezetre és a pályákra tehát most sem lehet panasz. A Source motor gyengeségeit pedig hatásvadász, ugyanakkor a hangulathoz tökéletesen illő elemekkel takargatták. Ahogy a Witch a sötétben sír, mint egy riadt kislány, aztán persze szőrszálfelállító taktusok jelzik, hogy rád mozdult a kicsike, vagy a képernyőre fröccsenő vér, a leszakadt végtagok, és a felrobbanó fejek sikeresen feledtetik, hogy ez egy már-már levitézlett technológia. A pályatervezés és az első részben megismert bábjátékos, a Director (az AI-t hívják így) most is remekül együttműködnek, utóbbi tökéletesen méri fel a csapat erősségeit, és ennek megfelelően adagolja a fegyvereket és az ellenfeleket, sőt a napszakokat és az időjárást is képes manipulálni. Persze itt nincs könnyű, csak könnyebb. Mindig van egy áttört ajtó vagy egy sötét sarok, ahonnan több tucat kéz nyúl feléd. Az autók beinduló riasztóira, vagy például egy bekapcsolt körhintára megszólal a játék belső riasztója is, és a tetőkön, kerítéseken, ajtókon át a felriadt zombisereg csőstül ömlik eléd. Ha sokáig állsz egy helyben, szintén kapsz a nyakadba, megbújva sem úszod meg, mert a zene megélénkül, és jönnek az átkozottak. Mindezt first person nézetben, tehát a célkereszt mögül szemléled. Négyen vagytok, tehát útnak indulhatsz az AI működtette csapattársakkal – bár ennek tréning íze van –, vagy az online funkcióval keresel három hús-vér játékost, és innentől lesz igazán izgalmas a dolog. A „rohanj vagy megdöglesz" hangulat ugyanis akkor érezhető igazán, ha az épp a zombik alá temetett társaid ízes káromkodásai jönnek vissza az éterből, és nem a sablon gépi kommentárok.

TEAMWORK

Az átlagzombit könnyű megfektetni, osztod a fejlövéseket, és dőlnek, mint a bábuk, de a fertőzés folyamatosan mutálódott, így nyolc egzotikus példány is ott feni a körmeit a hátsó sorokban. A leghírhedtebb a Tank, amit csak együttműködve lehet megfektetni, mert úgy nyeli az ólmot, mint kacsa a nokedlit. Továbbá a legtöbb főzombi egy meglepetésszerű támadással indít, levisz a földre – nem kell megijedni, mert 300 életerőd van még pluszban, kifejezetten erre a félig halott állapotra – és addig karmolja a búrád, amíg ki nem nyúvadsz. Nos, ilyenkor derék társaid vészjelzés formájában értesülnek arról, hogy padlót fogtál, és mehetnek megmenteni, aztán mivel félig halott vagy, fel is „mosnak" (a felélesztéshez is asszisztencia szükséges), ha nagyon jó fejek, beléd diktálhatnak egy egészségügyi csomagot is, szóval a túlélés kulcsa a csapatmunka. Ha kooperatívban valaki elhullik, akkor egy közeli szobába helyezi a játék, és a játékosok eljátszhatják a „jé, találtunk egy túlélőt, aki pont úgy néz ki, mint Nick" koreográfiát. Az első részben csupán öt spéci élőhalott kóstolhatott emberhúsba, ám most – mint azt már említettem – nyolc ilyen van. A három új fiú (a Charger, alias a feléklelő, a Spitter, a savas-tavas, és a Jockey, mind közül a legpimaszabb) felugrik a játékos hátára, átveszi fölötte az irányítást, és belevezeti a legsűrűbb gebaszba.

"FINALLY SOME FIREPOWERS!"

Azt hihetnénk, komoly zombigyilkos arzenál van egy ilyen alkotás mögött, ám a tény az, hogy az első rész 5, azaz öt darab fegyverrel (távcsöves, kétféle sörétes, UZI, M-16) vonult ki a piacra, és a vicc az egészben az, hogy ezekkel prímán el is lehetett boldogulni. Azonban a

NEM HÉTKÖZNAPI ZOMBIK

A zombik sem egyformák, többféle fej- és testmodell van variálva pólókkal, vérfoltmintázatokkal, de a Left 4 Dead 2 ebből a kavalkádból is minden helyszínen kiemelt egy specifikus egyedet.

»HAZMAT-SUITED

Az első etap védőruhás zombija például már önmagában ellentmondás, most vagy védőruha, vagy fertőzés…, de legalább jól néz ki, és immunis a tűzre.

»CLOWN

A Dark Carneval bohóca egy igen jól eltalált, színes karakter, mulatságos cipőkkel és azzal a kedves tulajdonsággal, hogy a nyakunkra hozza a környék teljes zombipopulációját.

»MUD MAN

A Swamp Fewer mocsárlakója elég rendesen beleolvad a környezetbe, ráadásul négykézláb jár, ergo gyorsabb, mint az átlag, sőt a vízben is tud sprintelni.

»WORKER

Fülvédő, láthatósági mellény és védősisak akkor is kötelező, ha zombivá válik az ember. A Hard Rain szakasz mumusa süket, így a csőbomba csipogása nem csalja el.

»RIOT

Valaha a rend derék őre volt, most véres száj és frontális irányból komoly golyóállóság jellemzi. A The Parish-on, azaz a végjátékban fordul elő.

»A vidámpark egy egészen új játékelemmel bővült...

»Az Átriumban Jimmy Gibbs Jr. autóversenyző, a Dodge Charger tulajdonosa (pontosabban csak a zombifikálodott alteregója) is előhívható konzolkódokkal, ...«

Valve úgy gondolta, megérdemlünk még hetet, így gyarapodtunk két új rohamkarabéllyal (AK-47, SCAR-L), egy hangtompítós automatával (MAC-10), egy komolyabb mesterlövész alkalmatosság is befigyelt (H&K MSG90), továbbá két újabb shotgunt köszönthetünk, no meg egy gránátvetőt. Végül született még két új pisztoly, a P220 és a Magnum. Az újítások közé pedig befurakodott még a gránát kategóriában induló (eddig ugye Molotovék koktélja, és a csőbomba volt itt) Bile kaniszter, amivel egymásnak ugrasztható a horda (főzombikat érdemes megcélozni). Van lézeres célmegjelölő, ezt upgrade-ként lehet felvenni, de két új töltényfajta is beszerezhető, az egyik robbanó, a másik gyújtólövedékeket tesz minden túlélő fegyveréhez. De nemcsak a tűzfegyver-felhozatal bővült, a második résszel a közelharci fegyverek kora is elérkezett. Úgy kellett már egy balta, mint egy falat kenyér. Azon túl, hogy csépelni lehet a tucatzombikat, végre a főellenfelekhez is megfelelő eszközt kaptunk. A Boomert értelemszerűen ne csapkodjuk, de például a Witch és a Charger (két suhintás karddal) könnyedén dorgálható.

"THIS GAS IS FOR EVERYBODY"

Mivel alapvetően multiplayer játékról van szó, meg kell említeni a Versus módot, ami a túlélők és a speciális fertőzöttek között zajló összecsapás, sajnos, ahogy a többinél is, nem te választasz überzombi szerepet, hanem a gép sorsol bele a lehetőségekbe. A Survival már a Left 4 Dead-hez is megérkezett április tájékán, és nem nehéz kitalálni, hogy miről szól a történet: vajon meddig bírja a négy túlélő a zombik sűrűjében? A Realism mód a nehezítéseivel (nincs sziluett a tájékozódáshoz, a zombik többet sebeznek, újraélesztés csak sokkolóval, stb.) gondolom mindannyiunk közös (rém)álma. A Scavenge ebben a listában a frissen debütáló sztár, nem véletlenül, ugyanis a kooperatívon kívül ez passzol leginkább a cselekményhez. Adva van egy pálya, a túlélők oldalán egy generátorral, és a környéken elszórt benzineskannákkal. A négy jóember ezekből a kannákból tölti fel a generátort, a kihívás pedig ott van, hogy a kannát cipelő játékos nem tudja használni a fegyverét, no meg az óra is ketyeg. Így vagy nagy passzolgatásba torkollik a történet, vagy a társaknak kell komolyan összedolgozniuk, és megvédeni a „kannást". A másik oldalról pedig csak akadályoznunk kell a dolgot, továbbá a zombik és emberek cserélnek a kör végén, tehát mindkét szerepkörben hozni kell a kötelezőt.

»KÖZELHARC«

Tíz darab közelharci fegyvert lehet a pisztoly helyett felvenni, ezek név szerint: fejsze, krikettütő, baseball-ütő, tonfa, feszítővas, machete, serpenyő, elektromos gitár, szamurájkard és motorfűrész. Ha a serpenyőt valaki megmosolyogná, ne tegye, 70-es sebzésre képes (a machete pl. csak 50-re). A gitár természetesen ad ki hangot, amikor a húrokba belecsap egy zombiarc. A kard, személyes kedvencem mellett legtöbbször a motorfűrésznek tudtam még helyet szorítani a szívemben, utóbbiból sajnos ki szokott fogyni a nafta.

YES-L4D2

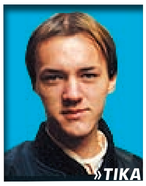
A L4D2 bejelentése után volt népharag, bojkott, NO-L4D2 gruppok alakultak – nem minden alap nélkül. Az első rész köré formálódott közösség ugyanis úgy érezte, a beígért ingyenes tartalom (új karakterek, fegyverek, achievementek) készül éppen átkonvertálódni fizetős árucikké. A Valve végül asztalhoz ült az ellenzékkel, és megegyezés született, a Left 4 Dead nem lesz elfelejtve, lesznek frissítések, és az SDK-val létrehozott modok is használhatók az új résszel. Ugyanakkor most már azt is el kell fogadnunk, hogy az 5 új hadjárat, a 20 új fegyver, a 4 új szereplő, és a 3 főzombi már nem DLC, hanem önálló tartalom. A L4D2 végül is meggyőző bővítésekkel tette teljessé a zombiirtást, és kooperatív játékra még mindig nincs ennél jobb...«

»Hull a zombi a fáról, leszedlek én kapásból...

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»94%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»92%

www.pcguru.hu/1687

»Centire ugyanazt az élményt hozza, mint az első rész. Izmos zenék, hátborzongató hangok, kísérteties pályák, amolyan jöjjünk össze a haverokkal, és daráljunk le párezer zombit stílusú játék.



»TIKA

PRO »5 új hadjárat (23 pálya), 20 új fegyver (10 melee), 4 új karakter és friss zombik.

KONTRA »Izmosabb grafika kellene, és erősen reménykedünk ingyenes tartalmak csepegtetésében.

GÉPIGÉNY» P4 3 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA SM 2.0, 7,5 GB HDD

»90%«

»fejlesztő: Sims Division
»kiadó: EA
»web: hu.thesims3.com

Táguló Sims-univerzum

ELŐZMÉNY

The Sims 3
PCG: 88%
A Sims 3. generációja, ami még az egyszerűsítések ellenére is széles játékosréteget tapaszthat a monitorok elé. Remek ötletek zseniális megvalósításban, sajnos azonban a rég hibákkal...

Manapság sajnos egyre kevesebb meglepetés éri a játékosokat, mintha fogytán lenne a kreativitás az iparban. Jól ismert panelek, kevés ötlet és „tutira menés" – épp ezért ajánlom mindenki számára a Sims 3 első expanzióját. Meglepő? Én szóltam...

írta»]{REDENC

A bevezetőt rögtön finomítom is: egyrészt a „mindenki" alatt persze az alapjáték híveit értem, illetve azokat is, akik néha eljátszanak a gondolattal, hogy kipróbálják a játékot (a reflexből, divatból fikázókat úgysem győzhetjük meg), másrészt a „Világ körül" úgy okoz meglepetést, hogy tulajdonképpen sok meglepetés nincs benne. Paradoxon? Nos, nem. Azt ugyanis tudtuk, hogy az EA Sims kreatívjai ismét elővesznek egy régi témát, és hozzáigazítják az új mechanizmushoz. Első választásuk a Vacation (On Holiday), illetve Jó utat! (Bon Voyage) vonalra esett, teljes joggal, hiszen a nyitott játéktér szinte könyörgött ezért: immár semmi nem akadályoz meg bennünket abban, hogy a vakáció színhelyének minden zegzugát magunk járjuk be. Ám amit ebből kihoztak, mégiscsak meglepetés.

VILÁGPOLGÁR KERESTETIK

Ha valaki a játékot a karakterkészítőben kezdi, egyből fülig ér a szája, hiszen akár Indiana Jonest is megformálhatjuk jellegzetes kalapjával együtt, ráadásul ehhez új jellemvonást és életcélt is rendelhetünk, így aztán felkészülten vághatunk bele a nagy kalandba, akár azonnal beköltözésünk után. Az első utunk persze inkább csak „szomszédolás" lesz, hiszen bár az útiköltség annyira nem húzós, a kezdő vízumszintünk háromnapos ott-tartózkodást engedélyez. Ezt különféle kihívásokkal, a helyieknek tett szívességekkel, barátkozással hosszabbíthatjuk meg, illetve új életcéljutalmakkal (lásd külön!). Hazatérve kicsit regenerálódni kell, mielőtt újra nyakunkba vennénk a földgolyót; igazság szerint pár napnyi kalandozás után én nagyon nem találtam a helyemet Sunset Valleyban, üresnek és ingerszegénynek tűnt a megszokott környezet – de azt hiszem, egy közel-keleti, ázsiai utazás, esetleg egy párizsi kiruccanás után sokan vannak így a való életben is...

Márpedig ez a három kultúra vár ránk. Az igazi kalandorokat nyilván Egyiptom fogja csábítani, elvégre felderíthetjük a piramisok belsejét és múmiák elől menekülhetünk (csak óvatosan, mert ha megátkoznak...). A varázslatos kelet elsősorban a testükre-lelkükre figyelő simeket vonzhatja, ugyanis itt elsajátíthatjuk a Sim Fu harcművészet fortélyait, megtanulhatunk meditálni, sőt teleportálni is. Aki pedig inkább a kulináris élvezetek rabja, annak irány Franciaország, ahol ellesheti a nektárkészítés titkait is (á la Makin' Magic [Abracadabra]...). Természetesen ősi sírokra, titkos pincékre bárhol bukkanhatunk, és az önjelölt séfek számára is új ízeket, recepteket kínál a Távol- s Közel-Kelet, így valóban érdemes bejárni az új vakációs szomszédságokat – hihetetlenül sok titkot és poént zsúfol-

»Vajon mekkora bátorságra vall ezt a valamit megenni?

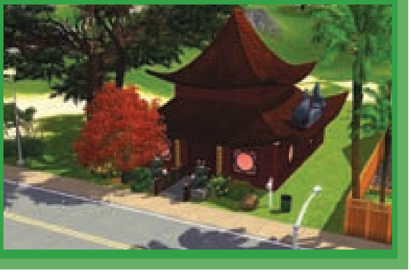
»FOTÓZZ!

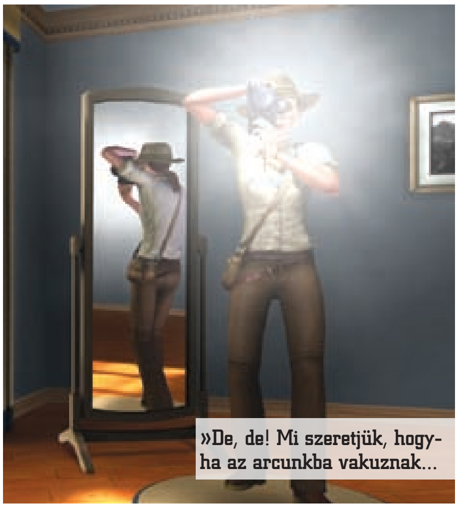
AVAGY LÉGY TE A SIMS-VILÁG LEGNAGYOBB FOTÓMŰVÉSZE

A fényképészet szerelmeseinek a tehetséges fotós jellem alapvetés, mellé lehet művész, természetbolond és kalandor is akár. Elsőként Egyiptomot célozd meg, itt vásárolható ugyanis jó minőségű kamera (3250§). Ha a kereső alatt megjelenik egy zöld felirat, az valami témát jelent, de a jártasságnaplóban egyéb kihívások is várnak rád. Sajnos a móka nem ingyenes – már egy sima kép is 17§, a nagyobb méret és egy extra szűrő ezt csak megdobja. Ám az említett fotós jellemmel hamar fejlődsz, és magas szinten már sok száz simoleonért adhatod el a műveidet... Ne feledd, a téma az utcán hever – jó vadászatot!«

»ÉPÍTKEZZ!«

Az építési menü újabb meglepetést rejt: kilenc év után végre megkaptuk a pincéket; igaz,eddig is lehetett építeni ilyet, de csak trükkökkel és korlátozásokkal, most viszont egy mozdulattal, zseniálisan egyszerűen hozhatunk létre akár három szint mélységben is föld alatti termeket, akár házi múzeumunk, akár saját „kalandparkunk" számára. Akit pedig megmérgezett Kína, az pagodatetőkkel és távol-keleti stílusokkal létrehozhatja a maga buddhista szentélyét vagy dozsóját – azt már talán mondanom se kell, hogy ugyanígy megkapjuk az egyiptomi és a francia miliőhöz illő berendezési és építési tárgyakat, a bútoroktól a díszítőelemeken át a növényekig, padlólapoktól a falburkolatokig; lakásunkat aztán a külföldön vásárolt szuvenírekkel tovább csinosíthatjuk. És ez bizony nem egy ötven tárgyas „cuccos" csomag, hanem egy nagyon komoly kollekció...«





»De, de! Mi szeretjük, hogy-ha az arcunkba vakuznak...

»KALANDOZZ!«

Aki Indiana Jones vagy Lara Croft akar lenni, válassza a kalandor jellemvonást, mellé nem baj, ha sportos (könnyebb a szobortologatás, romeltakarítás) és karizmatikus / barátságos, hogy könnyen „befűzze" a helyieket. Az életcélpontokból vásárold meg a Felkészült utazó és a Világjáró képességeket, így többet lehetsz külföldön és hamarabb szerzed meg a vízumot. Az alaptábornál lévő táblán számos küldetést találsz, válaszd azt, ami legjobban megfelel a karaktered számára – és járj nyitott szemmel!«

»Everybody wants Kung-Fu fightiiiiing... Tüp-tüp-türürüpp-tüp-tüp-tüp...

tak bele a készítők a csomagba. Ráadásul a gyűjtőszenvedélyünket is okosan meglovagolták: újfajta kövek, rovarok és növények várnak ránk, nem is kevés, az amatőr geológusok, zoológusok és kertészek bizonnyal nagy örömére. És tetejébe koronát: igazi fotósokká is avanzsálhatunk, ami jövedelmező szakmává válhat (ehhez is jár jellemvonás és életcél!). Ahogy fejlődik tudásunk, úgy választhatunk más képméreteket, szűrőket (fekete-fehér, szépia), s egyre szebb (és értékesebb) műveket készíthetünk – a nagy ötlet az, hogy ezernyi kihívást rejtettek el a játékban a fejlesztők: amint lefotózzuk a parkot, máris megkapjuk a „Város körül" témát, amelyben le kell kapnunk a helyi nevezetességeket, de ugyanígy kollekciókat készíthetünk a flóráról-faunaról, mindennapi szituációkról, a külhoni látnivalókról és még sorolhatnám – „botrányosan" addiktív a dolog...

SIMS RAIDER

A nagy plusz, ami a sokat emlegetett meglepetést okozza, és a fent leírtakat szinte jópofa extrákká halványítja, a mechanizmus változása. A kazamaták felfedezése ugyanis egy mini Tomb Raider-játék: szobrokat húzhatunk rá nyomólapokra, csapdák lesnek ránk, titkos ajtókra és rejtett kapcsolókra bukkanhatunk, kulcsköveket gyűjtünk, alámerülhetünk rejtelmes kutakba. A föld mélye mesés kincseket rejt: ősi érméket, amelyekből hasznos holmikat vásárolhatunk a helyi „különleges kereskedőnél", több ezer éves relikviákat, amelyeket el is adhatunk, de akár odahaza is kiállíthatunk gusztusos tárolókban, töredékeket, melyeket össze kell állítanunk, és így tovább. És bár mindezek egy idő után ismétlődnek, a remek hangulat nagyban hozzájárul ahhoz, hogy elnézd ezt a kissé repetitív mókázást. Miután azonban a játék nem tud és nem is akar kibújni önmagából, a szükségleteket ugyanúgy menedzselned kell, mint eddig. A nagy ötlet viszont, hogy ehhez nem kell egy sírbolt mélyéről hazarohannod: a helyi szatócsboltban vehetsz sátrat, amelyet akár odalent is felverhetsz, szárított élelmet és egyszer használatos „úti tusolót", így semmi nem akadályozhat meg egy több napos kalandtúrában. Hozzáteszem: ezeket a holmikat bárhol használhatod, azaz igazi világjáróként akár odahaza sem kell házat építened! Elég, ha veszel egy olcsó telket, hiszen akármerre letáborozhatsz, a közösségi helyeken pedig mindent megtalálsz, ami az életvitelhez kell, az úti beszámolókat megírhatod a laptopodon vagy a könyvtár számítógépein, formában tarthatod magad a konditeremben és így tovább – így válhat Sunset Valley és Riverview is egy újabb „világfaluvá".

UTAZNI SZÜKSÉGES

Amikor pár napnyi tesztelés után az ember úgy érzi, hogy elvesztegetett idő minden perc, amit nem a játékkal tölt, akkor kijelenthető: az adott cím megérte a pénzét. Márpedig a Sims 3 első expanziója ilyen: a pénzünkért végre kapunk valamit; rengeteg ötlet, remek, tökéletesen eltalált hangulat, teljesen új dolgok a mechanizmusban – mindenki találhat benne valamit. Természetesen nem söpörhetjük szőnyeg alá az alapjáték hibáit: bármennyire is kitettek magukért a grafikusok, csak az említett hangulat (beleértve a nagyszerű, új zenéket és animációkat) viszi el az egyre korszerűtlenebbnek ható látványt, mindamellett a rossz memóriakezelés miatt egy erős gépen is szaggat a cucc, késik a textúrázás, lassú a betöltés – és ott van ugye örök mumusunk, a legendásan rossz útkeresési rutin is. Az EA szerencséje az, hogy zseniálisan kreatív munkatársak dolgoznak a Sims-műhelyben, akik képesek olyan tartalmat belepakolni egy csomagba, amely „hibaelnéző" módba kapcsolja a játékost. Persze ez kötéltánc: ennél nem szabad alább adniuk, mert átbillen a kapcsolónk – az első kiegészítővel a srácok tehát saját maguknak tették magasra a lécet. Épp oly merész vállalkozás, mint alászállni egy fáraósír mélyére – de mint tudjuk, bátraké a szerencse...«

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»84%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»88%

www.pcguru.hu/1747

»Így kell elindítani egy expanzió-cunamit. Rengeteg felfedezni való titok, ötlet, poén. Addiktív szórakozás remek hangulatban – érdemes belevágni az új kalandba!

»KREDENC

PRO »Autentikus hangulat, no meg az akció/kaland műfaj ügyes elegyítése az alapmechanizmussal.

KONTRA »A szokásos: az alapmű hibái. Útkeresés, hibázó MI, nem túl korszerű látványvilág...

GÉPIGÉNY» 2 GHz CPU, 1024 MB RAM, 128 MB SM2 DX9.0c VGA, 4 GB HDD (+ Sims 3)

»84%«

»fejlesztő: Pandemic »kiadó: EA »web: www.saboteurthegame.com

Felforgatni kötelező!

Már megint a II. világháború – mondhatnánk, azonban ne ítéljünk a látszat alapján, ugyanis a The Saboteur egészen új oldaláról mutatja be a nagy világégést. Stílus, élvezetes játékmenet, rengeteg szórakoztató játékóra – gyönyörű hatytyúdal az időközben szélnek eresztett Pandemic Studios számára...

írta» BATE

A II. világháborút már annyi szemszögből átélhettük virtuális formában, hogy a két kezünk is kevés, hogy átszámoljuk, és némileg húzza a száját az ember, ha azt olvassa a hírekben, hogy egy fejlesztőcsapat ismét a történelem eme véres fejezetét kívánja egy játék hátteréül használni. Első blikkre a The Saboteur kapcsán is a „már megint" szókapcsolat futott át az agyunkon, ám ha egy kicsit részletesebben vizsgáljuk a produktumot, akkor máris találhatunk kevéssé lerágott csont jellegű tényezőket: ezúttal ugyanis nem FPS, nem is RTS, hanem TPS készült ebben a témában, és nem egy újabb marcona amerikai katonát, hanem egy ír autóversenyzőt alakítunk, aki saját akarata ellenére válik a párizsi ellenállás emblematikus figurájává. Máris fordult a kocka, nem igaz? Ha felkeltettük az érdeklődéseteket, akkor érdemes tovább olvasnotok, ugyanis a cikk hátralévő részében ennél már csak jobb hírekkel szolgálunk a számotokra.

GRAND THEFT AUTO PARIS

Azt ugye már említettük, hogy egy TPS-ről van szó, és jó ha azt is tudjátok, hogy lényegében egy GTA-szerű sandbox játékról beszélünk. Magyarán már a játék első percében kapunk egy félelmetesen nagy bejárható területet (Párizs és környéke), nincs korlátozás, hogy merre mehetünk, mit csinálhatunk, szabad a pálya. Van fő történetszál is, amely a játék gerincét adja, ezt követnünk is kell, ha fel akarjuk deríteni a program minden egyes aspektusát, de nem lineális a szerkezet, hiszen számtalan apró feladat és mellékküldetés várja, hogy megkeressük és megoldjuk őket. Ami igazán szép ebben az egészben, hogy a program tartalma nagyon ügyesen van adagolva. A kezdet kezdetén ott a felfedezés öröme, aztán belekóstolunk a történetbe (megtudjuk hősünk miképp lép a szabotőrök meglehetősen veszélyes ösvényére), a küldetések megoldásával megnyílik pár új szereplő, általuk új feladatok, így elmerülhetünk a játék tágabb világában, majd ha kiismerjük magunkat, akkor ismét belekapunk a fő szálba, ami egy adott pont után ismét korábban el nem érhető tartalmakat nyit meg és így tovább... – unatkozni tehát nem fogunk, ugyanis a Saboteur az adott kereteken belül kellő változatosságot biztosít. Hősünk motivációja amúgy a bosszú, írként csupán azért vesz részt a párizsi ellenállók harcában, mert csak így képes közel férkőzni ahhoz az emberhez, aki a legjobb barátja halálát okozta. Érdekes eleme egyébként a játéknak, hogy bár a Franciaországot rettegésben tartó nácik abszolút feketének vannak beállítva (nem véletlenül), azért az egyes karakterek kidolgozásával és cselekedeteivel a játék igyekszik rávilágítani arra is, hogy az ellenállók sem voltak éppenséggel patyolatfehérek – ezért az egyedi, a sablonoktól némileg elrugaszkodó „ízért" külön piros pont jár a fejlesztőknek.

ELLENÁLLÓK KISKÁTÉJA

A játék mechanizmusa amúgy pofonegyszerű, az ellenállóknak vannak bázisaik Párizs szerte, és a

»Ejha, Párizsnak külön bejáratú Pókembere van...

»Az árja úriember tekintetéből látható, hogy nem nagy haverja hősünknek...

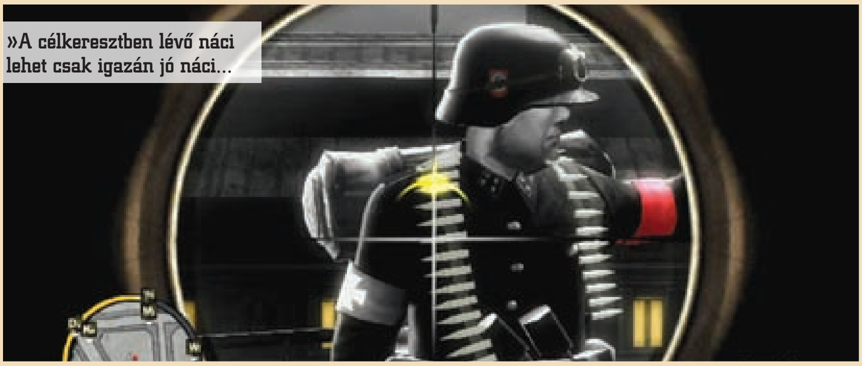
»A RADAR LEGYEN A LEGNAGYOBB BARÁTOD!«

Amíg a küldetések és a különböző fontos elemek látszanak a radaron, addig nincs semmi gond, szabadon garázdálkodhatunk kedvünkre.

Ha a sárga csík elkezd körbeérni, akkor ideje gondolkodni, hogy merre meneküljünk, mert valakinek felkeltettük a figyelmét. Ha gyorsak vagyunk, még felszívódhatunk.

Ha a sárga csík körbeér, akkor jön a riadó és a piros, ilyenkor mindenképpen iszkolni kell, ugyanis ettől a pillanattól minden közelben lévő német ránk fog vadászni.

»Sportautóval az Eiffel-torony árnyékában. Már nem csak álom.



»A célkeresztben lévő náci lehet csak igazán jó náci...

»NEM VAGY EGYEDÜL«

A játék egyik igen kellemes opciója, hogy nem kívánja meg, hogy minden egyes harcot egyedül vívj meg. A program egy pontjától elérhetővé válnak az ellenállók, akiket bármikor a helyszínre rendelhetünk, és amint megérkeznek, kérdés nélkül nekiesnek a németeknek, hogy ezzel fedezzenek minket – ez pedig számos esetben igencsak hasznos lehet. Itt persze még nincs vége a jó dolgoknak, ugyanis akárcsak magunkat, a csatlósainkat is tápolhatjuk. Egyrészt növelhetjük a létszámukat (sok lúd disznót győz), másrészt erősíthetjük a fegyvereiket, sőt, még az életerejüket is növelhetjük. Persze ehhez nagyon sok német célpontot kell szabotálnunk. A kis csapat egyébként roppant hasznos tud lenni, ugyanis a segítségükkel rendkívül jó kis rajtaütéseket lehet összehozni, sőt, olykor még figyelemelterelésre is alkalmasak...«

fő küldetéseket ezeken a pontokon vehetjük fel. Kezdetben csupán egy bázis érhető el, de ahogy haladunk előre a programban, úgy vesszük fel a kapcsolatot a város különböző kerületeiben tevékenykedő ellenálló sejtekkel, és ezek az ismeretségek értelemszerűen új búvóhelyeket és újabb küldetéseket jelentenek a számunkra. Ahhoz, hogy a feladatainkat sikerrel hajthassuk végre, mindenféle felszerelésekre lesz szükségünk, amelyeket lopással vagy a feketekereskedelemben való „elmerüléssel" szerezhetünk meg. Az autóknak például kiemelt szerep jut a játékban, egyrészt, mert olykor egész komoly távolságokat kell letudnunk, másrészt ezek elengedhetetlenek a meneküléshez, arról nem is beszélve, hogy hősünk múltjából következően nem egy valódi autóversenyen is részt kell majd vennünk a történet során. Namármost gépjárműveket az alap GTA metódus szerint vehetünk magunkhoz, azaz vagy ellopunk egy parkoló kocsit, vagy a mellénk érő járműből kiráncigáljuk az utast, és máris szabad az út előttünk. Ezúttal azonban érdemes a kocsikkal ellátogatni a pálya egyes pontjain megjelenő garázsokba is, ugyanis ha egyszer betolattunk oda, akkor az adott verda megjelenik a „gyűjteményünkben", és később bármelyik garázsnál kikérhetjük azt, sőt, olyan opciónk is lesz, hogy az ellenállás vezetettségét kihasználva bárhová kocsit hívhassunk magunknak, ha tehát épp a puszta közepén állunk, csak pár gombnyomás, és máris elénk gördül a kívánt jármű – külön be lehet ám állítani azt is, hogy milyen gép álljon ilyenkor a rendelkezésünkre.

Az autószerzés tehát a megszokott, a feketepiaci vásárlás azonban már egészen más tészta. Mint mindennek, ennek is ára van, ám pénzt csak úgy kereshetünk, ha jó szabotőr módjára rendre borsot törünk a németek orra alá. Mind Párizsban, mind vidéken számos német egységre bukkanhatunk, akiket eliminálnunk kell, és a kár súlyától függően kapjuk a pénzmagot, amit később elverhetünk a kereskedőknél. Célpontjaink mesterlövészfészkek, keresőfények, benzinraktárak, járművek, őrségi posztok, ágyúk, rakéták, kilövőállások, zeppelinek, hidak lesznek, és ezeket különböző módon tehetjük a földdel egyenlővé. Az alapmetódus, hogy dinamittal felrobbantjuk a célpontokat (kezdetben csak gyújtós verzió áll a rendelkezésünkre, de lesz detonátoros megoldás is), de bedrótozhatunk egy kocsit is, amit irányba állítunk, felgyorsítunk, majd időben kiugorva guruló bombát küldhetünk a krautokra, alkalmazhatunk még gránátokat, és idővel már rakétavetővel is megküldhetjük a náci pribékeket. Ennél már csak az jobb, mikor elfoglalunk egy magaslati gépágyút, és a saját fegyverükkel pörkölünk a németek orra alá. Ezekből a szabotálható célpontokból egyébként egészen félelmetes mennyiség található a francia vidéken, így nem kell attól tartanunk, hogy idő előtt elfogynak, és őszintén be kell ismernünk, hogy a játék egyik legjobb része, mikor portyára indulunk (mindegy, hogy pénzszerzés céljából vagy színtiszta szórakozásból) és sorra robbantjuk fel az egyes német egységeket. Ha pedig kitomboltuk magunkat, vagy megfelelő összeget robbantottunk össze, akkor jöhet a vásárlás. A tilosban járó kereskedőknél szerezhetjük be a játék összes motyóját: dinamitot, gránátot, pisztolyokat, gépfegyvereket, a muníciót, a rakétavetőt és minden más egyebet. Vásárolhatunk például térképeket, amelyek megmutatják, hogy merre vannak a német állások, szerezhetünk fejlesztéseket, amelyek tápolják a karaktert (több lőszer, nagyobb robbantási hatótáv...), szóval bőven lesz mire elkölteni a rombolásból szerzett javakat, és olyan nem nagyon lesz, hogy dúskálni fogunk a pénzben, ugyanis az egyre táposabb felszerelések egyre durvább áron kerülnek majd forgalomba, szóval jó sokszor kell majd pusztító kirándulásra indulnunk, ha azt szeretnénk, hogy mindig a legdurvább cuccok legyenek a tarsolyunkban.

»PERK A LELKE MINDENNEK«

A játékban hősünk fejlődik, különböző feladatok végrehajtását követően perkeket nyithatunk meg (ezekből is három szintet), amelyek egyrészt extrákat biztosítanak nekünk, másrészt hatékonyabbá tesznek minket, olykor-olykor pedig megkönnyítik a dolgunkat. Összesen 10 perk van a játékban, lássuk most ezeket:

PERK 1 – BRAWLING

Ez a Perk a közelharci képességeinket turbózza, ha megszerezzük, képesek leszünk hátulról, csendben támadni, majd a perk második és harmadik szintjével ezt a kombót tudjuk még hatékonyabbra fejleszteni.

PERK 2 – HARDWARE

Ez a perk első körben a fegyverek visszarúgását tompítja, tehát pontosabban tudunk célozni, a második és harmadik szinten pedig egészen új és brutális fegyvereket tesz elérhetővé a feketepiacon.

PERK 3 – SNIPING

A mesterlövész perk első szinten a kilengésen javít, majd a fegyver visszarúgásán, így jóval pontosabbak lehetünk, harmadik szinten pedig egy nagyon távcsöves puska lesz a jutalmunk.

PERK 4 – EXPLOSIVES

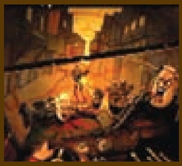
A robbanószerek esetében első körben bónusz kapacitást kapunk, aztán olcsóbbá válnak ezek az eszközök, a harmadik szinten pedig a robbanások már nem ütnek ki minket, ha közel vagyunk.

PERK 5 – DEMOLITIONS

Ez a Perk szintén új cuccokat nyit meg a számunkra, bedrótozhatunk egy kocsit, második szinten megkapjuk a detonálót, harmadik szinten pedig a szuper detonálót.

PERK 6 – SABOTAGE

Szabotázs perkünk az első körben meggyorsítja a bombák felhelyezését, második szinten extra kapacitást biztosít bomba fronton, harmadik szinten pedig nem leszünk gyanúsak, ha álruhában helyezünk el bombát.



PERK 7 – MAYHEM

Speciális Perk, amivel első szinten a tetőről történő nácihajigálást változtathatjuk fegyverré, majd a második és harmadik szinten extra Aurora cuccok lesznek a jutalmaink.

PERK 8 – RACING

Ahogy a neve is mutatja, ez a Perk a versenyzéssel van kapcsolatban, és mindhárom szintjén egészen új, és durva autók jelennek majd meg a számunkra elérhető garázsokban.

PERK 9 – MECHANICS

Ez a perk szintén az autókkal van kapcsolatban, első szinten megnyílik egy versenyautó a garázsunkban, második szinten ingyenessé válik az autók javítása, a harmadik szinten pedig gyűjthetünk náci járműveket.

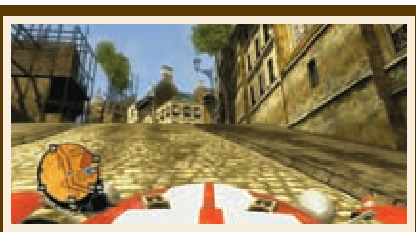
PERK 10 – EVASION

Ezen perk első szintje megnyitja a Getaway strike opciót, második szinten bármely garázsban kérhetünk getaway cart, harmadik szinten pedig 4-es és 5-ös riadó fokozatban is elbújhatunk a safe pointokban.

SABOTEUR'S CREED

A játék egyik érdekessége, hogy az Assassin's Creed mintájára nemcsak az utcaszinten közlekedhetünk, de megmászhatunk minden egyes épületet, és sokszor az a legcélravezetőbb, ha Párizs „felett" közlekedünk, ugyanis így könnyebb kikerülni a németeket, arról nem is beszélve, hogy számos célpontunk is csak a tetőkön át lesz elérhető. A hasonlóságnak azonban ezzel nincs vége, ugyanis a riadórendszer is az AC-hez hasonlítható (lásd erről külön boxunkat), és akárcsak abban a játékban, ha a németek kiszúrnak és üldözni kezdenek, akkor csak úgy menekülhetünk meg, ha elbújunk a pályaszerte elhelyezett safe pointok egyikében. Akárcsak a bérgyilkosok, a szabotőrök sem támadnak mindig szemből, néha sokkal célravezetőbb hátulról lecsapni, s szerencsére ennek Sean is mestere. Hősünkkel az ellenség mögé lopózhatunk, leüthetjük, és még a náci egyenruhát is magunkra ölthetjük, és emígyen álcázva magunkat akár olyan helyekre is bejuthatunk, ahová Seannak, egyszerű párizsi járókelőként esélye sem lenne. Ha ügyesek vagyunk, akkor fegyverropogás nélkül is megoldhatunk akciókat, eltüntethetünk hullákat, úgy okozhatunk kárt a németeknek, hogy közben fel sem fedjük magunkat. A tervezésre és az észjátékra amúgy is szükség lesz, mert bár Sean jóval ügyesebb és szívósabb, mint az átlag ellenállók, azért egymaga nem igazán tudja felvenni a harcot a Párizst elárasztó németekkel. Ha egy akció során felfedeznek minket, akkor leállhatunk ugyan harcolni, de az esetek 90%-ában biztos, hogy hullaként végezzük, ugyanis a németek már az első robbanásra nagy erőkkel vonulnak a helyszínre, és minél szívósabbak vagyunk, annál komolyabb egységek érkeznek a legyőzésünkre; két tank, a gestapo ügynökei, és a terror squad már a legacélosabb hősöknek is túl nagy falat. Éppen ezért, ha megfújják a riadót, akkor érdemes felhúzni a nyúlcipőt, és picit meghúzódni, hogy aztán ismét tiszta lappal vethessük be magunkat az akció sűrűjébe. A játék elején amúgy furcsa (avagy frusztráló) lehet, hogy hamar elvérzünk a németekkel szemben, de ennek köszönhetően

»A szürke városrészek Noir-hangulata egészen lenyűgöző.



»A BŐSÉG ZAVARA

AVAGY VÁLTOGATHATUNK AZ AUTÓS NÉZETEK KÖZÖTT A JÁTÉKBAN

A játékban igencsak fontos szerep jut az autóknak, amit a fejlesztők annyira komolyan vettek, hogy ha beszállunk egy járműbe, akkor összesen három nézet közül válaszhatunk. Van az alap, a kocsi mögül, egy magasabb madártávlat nézet, és egy harmadik, ami lényegében egy belső kialakítás, csak éppen műszerfal nélkül – ilyesmivel eddig nem nagyon találkoztunk, s dicséretes ez az odafigyelés, még annak ellenére is, hogy mi mindig az alap nézetben autókáztunk.«

»Furcsa helyzetekben, csavarokban nem lesz hiány itt sem...

hamar megtanuljuk majd, hogy ez nem a féktelen Rambo-féle rombolás játéka, és igenis érdemes kiemelt figyelmet szentelni a kis radarunknak, amely folyamatosan tájékoztat arról, hogy mennyire vagyunk feltűnőek a nácik számára.

AZ A KIS PLUSZ

Ha egy kicsit átgondoljuk az eddig leírtakat, akkor jól láthatjuk, hogy a Pandemic a megfelelő helyről nyúlt ötleteket párosított néhány új megoldással. Ha csak ennyi lenne a Saboteur, akkor azt mondhatnánk, hogy korrekt iparosmunkával van dolgunk, de ez a játék mégis jóval több annál. Egyrészt érződik egy kis Mafia-filing, hiszen részesei leszünk, ahogy a hősünk elmerül egy számára korábban ismeretlen világban, továbbá ott van még az a lenyűgöző hangulat, amit a fejlesztőknek sikerült a játékba csempészniük. A negyvenes évek Párizsában autókázni, miközben a rádióból sanzonok szólnak, nem kis élmény, főleg ha az utunk épp a Diadalív körgyűrűjén, vagy az Eiffel-torony mellett halad. A város mérete és részletessége lenyűgöző, és nem csak azért, mert a grafika amúgy is egészen pofás. Arról nem is beszélve, hogy adott egy zseniális, eddig sosem látott rendszer: a németek által uralt területek ugyanis fekete fehérben pompáznak, csak a horogkeresztes lobogók vöröse, és a lámpák sárga fénye csempész némi fényt a szürke világba. A területek azonban felszabadíthatók a sikeresen teljesített fő küldetésekkel, és a Mission Complete felirat után egy „színrobbanás" kíséretében a korábbi kopár világ megtelik élettel, és innentől fogva csodás meleg színek és napsütés közepette róhatjuk a felszabadított utcákat és területeket. Az atmoszférát csak tovább erősíti, hogy a színpompás szabad területekről továbbra is jól látszik, hogy merre van még szürkeség, az eget azon a területen sötét fellegek uralják, látszanak a sivárságban álló épületek, így a játékosban végig ott van a késztetés, hogy menni kell, csinálni kell, mert nem hagyhatjuk, hogy a németek uralkodjanak ezen a csodás városon. Ez a hangulat, ez a ki nem mondott ösztökélés az, ami az amúgy szinte minden ízében profi játékmenet mellett egy kicsit kiemeli a játékot a tucatalkotások tengeréből.

A JÁTÉK SZÜRKE OLDALA

Ahogy a Saboteur világa rendelkezik szürke és világos területekkel, úgy maga a program sem mentes a hibáktól. A színpompás részletek után muszáj megemlékeznünk azokról a szürkébe hajló elemekről is, amelyek olykor ráncokat csalnak majd a játékosok homlokára. Ahogy annyi más játékban, a járművek fizikája itt sem sikerült tökéletesre, a kocsikkal eszméletlen helyekről zuhanhatunk a mélybe komolyabb karcolások nélkül, a gépek lényegében elpusztíthatatlanok addig a pontig, amíg a nácik el nem kezdenek hevesen lőni ránk. De nemcsak a törés, alkalmanként az irányítás is „vicces", számos olyan menekülésben lesz részünk, mikor szitkozódni fogunk a járművek szappantartó jellege miatt. Az egyes utazó alkalmatosságok egyébként eltérő menettulajdonságokkal rendelkeznek, de életszerű viselkedésre sajnos egyik sem képes. Ami zavaró még, az az épületek megmászása, amely nagyon messze van a folyékonytól – márpedig az Assassin's Creed tökéletes mozgáskultúrája után kissé furcsa és nyögvenyelős Sean irányítása, és néha nem is mindig csinálja azt, amit szeretnénk, ami egy két lábon történő menekülés alkalmával igencsak bosszantóan tud hatni. Akárcsak a mesterséges intelligencia, ami alkalmanként annyira botrányos, hogy az ember egy pillanat alatt kizökken az amúgy tökéletes hangulatból. Habár a német katonák igen agresszívak, nagyon sokszor csak akkor támadnak ránk, mikor már az orruk előtt vagyunk, és a legnagyobb tűzharc közepette is képesek néha az ellenkező irányba pislogni, ami a kihívás szempontjából számunkra előnyös, de egyben meglehetősen illúzióromboló is.

»MINIJÁTÉKOK«

Említettük ugye, hogy a The Saboteur bizony igencsak hasonlatos a Grand Theft Auto-szériához. Mindez nemcsak abban érhető tetten, hogy kapunk egy hatalmas, szabadon bejárható területet, de például a GTA-ban már hagyományos minijátékok is helyet kaptak a programban. Főhősünk Sean ugyebár autóversenyző, tehát mondhatni kihagyhatatlan elem, hogy részt vehessen ilyen-olyan illegális versenyekben, de például ha kilátogatunk vidékre, akkor találkozhatunk kacsavadászattal is. Ilyenkor el kell bújnunk egy palánk mögött, várni kell, és villámreflexekkel lelőni a hirtelen felrepülő vadgalambokat. Ha ez még nem lenne elég, akkor város- és vidékszerte találhatunk eldugott ugratókat, amelyek nemcsak a menekülésben lehetnek a segítségünkre, de igen durva mutatványokat is végrehajthatunk, ha éppen úgy tartja kedvünk. Szóval van itt szórakozás bőven...«

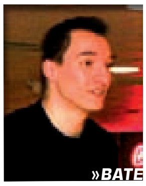
NE ÁLLJ ELLEN!

Bár már a kezdetekkor is látszott, hogy egy ígéretes program van születőben, ennek ellenére is állíthatjuk, hogy a Pandemic a december egyik nagy meglepetését tette le az asztalra, egy olyan játékot, ami mind hangulatával, mind játékmenetével képes megfogni a gamereket. Sokan csalódottak, hogy az Assassin's Creed 2 nem jelent meg PC-re, ám most már nem kell búslakodni, hiszen itt a The Saboteur, ami mind tartalmában, mind játékelemeiben, mind atmoszférájában képes felvenni a versenyt a Ubisoft szintén igen jól sikerült programjával.«

GRAFIKA»	»89%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/576

»Egy igazi meglepetés-játék, amit mindenképpen érdemes kipróbálni, ugyanis a hangulat egészen egyedi, és bizony a játékmenetre sem lehet panasz. Hosszú, élvezetes, szórakoztató.



»BATE

PRO »Remek hangulat, változatos és hosszú játékmenet.

KONTRA »Az AI és hősünk mozgáskultúrája néha döcögős, na meg az autók sem az igaziak.

GÉPIGÉNY» Dual Core 2 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA SM 3.0, 7 GB HDD

»89%«

»fejlesztő: Traveller's Tales »kiadó: LucasArts
»web: lucasarts.com

Rókabőr a régészen...

A kis műanyag építőkockákra alapozott filmfeldolgozás alapötlete nagyon bejött a Traveller's Tales csapatának, de hogy a vásárlóknak és a játékosoknak is az a véleménye, hogy ezt a végtelenségig érdemes húzni, már közel sem olyan biztos.

írta» MIGUEL

A jó ötletek sokáig kitartanak, de amikor túlfeszítjük azt a bizonyos húrt, recsegni kezd az egész felépítmény. A Lego Indiana Jones 2: The Adventure Continues követi az eddig megjelent részekben (Batman, Star Wars és az Indiana Jones első három filmjét feldolgozó előző epizód) megszokott stílust és játékmenetet: továbbra is a Lego világában újragondolt filmrészleteket ugrálhatjuk és verekedhetjük keresztül, és mintegy mellékküldetésként persze elemeire verhetünk szét szinte mindent, amit csak a képernyőn látunk. A világ darabjaiból széthulló „aranyakat" a különböző extrák (nagyjából a filmben szereplő összes karakter, az utolsó statisztáig) megvásárlására költhetjük. Ez régebben arra volt jó, hogy az egyes pályákat újra és újra lejátsszuk, hiszen az elrejtett apróságokat sokszor csak egy bizonyos katona vagy majom segítségével szerezhettük meg – ezt a lehetőséget sajnos egy új rendszer helyettesíti (egyetem helyett faládák). Nos, az alap tehát nagyrészt maradt, lássuk, mi újdonságot kapunk a játékban.

NEM MIND KRISTÁLY, AMI FÉNYLIK

A 2. rész alcíme sok mindent elárul, hiszen a „Kaland folytatódik" alatt azt értik a fejlesztők, hogy az előző Lego Indyből kihagyott negyedik rész kapja a főszerepet – és itt máris elkövettek egy nagy hibát a srácok, mert bizony a 4. rész még az elvakult Indiana-mániákusok szerint is gyenge volt (sőt, jobban belegondolva az elvakult Indiana-mániákusok legszívesebben forró szurokban és tollban forgatnák meg Lucast és Spielberget a felháborítóan pocsék 4. rész elkészültéért), így ugyanakkora feneket kerítení neki, mint az első három, a közvélekedés szerint is legendás eresztésnek, nos, ez minimum a nagy fa és a fejsze esetének kimerítése. Abból, hogy a játékban végül benn maradt az Frigyláda fosztogatói, a Végzet temploma, és az Utolsó keresztes lovag arra tippelünk, hogy a játék készítésének felénél a készítők három fontos dologra döbbentek rá: egyrészt, hogy a Kristálykoponya királysága egymagában kevés, mint nációban a szeretet, másrészt, hogy a vásárlók elevenen nyúzzák meg őket, ha változtatás nélkül teszik vissza az előző rész pályáit, harmadrészt meg hogy nincs elég idejük az egészet újratervezni, így elkeseredettségükben egy alaposan megnyirbált, látszólag véletlen rendszerben összedobált pályaválogatást adtak nekünk. Indy első három kalandja tehát végül bekerült a játékba, de ez annyira nem örömteli, hiszen az egyes jelenetek közötti eddig sem túl erős kötés megszűnt, lényeges események kimaradtak, míg a filmekben alig-alig hangsúlyozott elemek kerülnek előtérbe – röviden összefoglalva a fejlesztők muszájból ugyan, de kiherélték az alapokat, így az egy-egy órányi „Best of Indiana Jones 1-3" inkább dühítő, mint élvezetes. Nézzük hát inkább a lényeget, a csillogó koponyákkal és ifjabb Indyvel (hopp, remélem senkinek nem lőttem le a poént) felálló utolsó részt: hát, ezen a kristályon még lesz mit csiszolni.

OSTOROS RÉGÉSZ

Nos, igazából bajban van az, aki a nagymérvű újítások miatt vásárolja meg a Lego Indy 2-t, ugyanis az jóformán egy sincs benne. Persze ne legyünk igazságtalanok, hiszen egy központi elem alaposan

ELŐZMÉNY

Lego Indiana Jones: The Original Adventures

PCG: 77%

Az átlagos filmfeldolgozásos trágyahalmoknál jóval erősebb teljesítmény, a Star Warsokhoz képest viszont szinte semmi újítás – ettől függetlenül jó játék, kisebb hibákkal; ajánlott vétel.

»LEGO ROCK BAND«

Ha nem is a Legós játékok új útja vagy a lehetséges megújulás záloga, de mindenképpen érdekes vadhajtása a sorozat életének a november elején megjelent Lego Rock Band. Valószínűleg senkit sem fog meglepni, ha leírjuk, hogy az alap a mostanában hipersikeres ritmusjáték, a Rock Band eddigi részeiben már megszokott „nyomd le azt a színt a műanyag gitáron, amit a tévében látsz"-vonalat hozza, azonban sikerült becsempészni kicsit a többi Legós játékból is. Leginkább a látvány az, ami mindenki kedvenc építős ügyességi játékát idézi, és figyelembe véve a kiadó azon törekvését, hogy egy kifejezetten családi játékot gyártsanak, nem is annyira meglepő, hogy a Lego jól ismert kockáit választották közvetítő közegként a legkisebbek felé.«

»FÉLBETÉPVE

KIS MUNKA A PROGRAMOZÓKNAK, DE NAGY SEGÍTSÉG A JÁTÉKOSOKNAK

Ha valaki nekifutott annak idején az első résznek úgy, hogy a másik karaktert valamelyik haverja alakította, az emlékszik, milyen kínkeserves perceket okozott az, hogy a játék egyszerűen képtelen volt normálisan lekezelni, ha a két szereplő túl messze került egymástól a pályán. Nos, ennek vége, a fejlesztők ugyanis feltalálták a melegvizet: a kaland folytatásában a képernyő egy bizonyos távolság felett nemes egyszerűséggel (no meg egy átlós vonallal) megfelezi a képet, így mindenki arra megy, amerre akar.«

»PÁLYATERVEZÉS KIS HIBÁKKAL«

Legózni mindenki szeret; aki valaha is a mancsába fogott egy színes, bütykökkel és lukakkal ellátott építőelemet, az nem tud szabadulni a szabad teremtés varázsától, és valljuk be, ha egy Lego-alapú számítógépes játékot kellene elképzelnünk, sokkal inkább valami építős-összerakós dologra gondolnánk, mint egy verekedős-rombolósra. A Lego Indy második része tett egy nagyobb lépést ennek megváltoztatására, ugyanis kapunk egy játékon belüli pályaépítő szekciót, ahol a programban szerepeltetett összes elemet felhasználhatjuk, és olyan környezetet hozhatunk létre, amilyet csak akarunk. Sajnos azonban a kész művet csak akkor mutathatjuk meg a haveroknak, ha áthívjuk őket, ugyanis semmiféle hálózatos megosztási lehetőséget nem adtak nekünk a készítők. Nem lehetetlen, hogy egy későbbi patch ezt megoldja majd, de ez így elsőre mindenképpen kapufa.«

megújul: ugyanis új irányítási metódust kap a főszereplő leghíresebb kelléke, az ostor. Eddig ugye csak ott és akkor használhattuk eredményesen a hangsebességet is átlépő fonott bőrdarabot, ahol és amikor a fejlesztők jónak látták, de bezzeg most, a támadás gombot lenyomva tartva oda célzunk és csapunk, ahová csak akarunk. Ez pár percig jó poén, azonban nem feledteti, hogy most is csak ugyanazt kapjuk, amit eddig, és bizony ez a világszétcsapkodás már annyira nem tűnik eredetinek, mint négy iterációval ezelőtt. A láttuk már, és akkor is „csak szódával ment el" életérzésre rátesz egy lapáttal az is, hogy a már részletezett alapanyag-problémák miatt a játékidő megnyújtására módfelett átlátszó cseleket vetnek be a Traveller's Tales munkatársai. Az egyik ilyen, hogy pályák némelyikén az ellenség végeláthatatlan hordákban özönlik a képernyő jobb széléről, és verekednünk kell, de nagyon sokat – és hiába az új ostorkezelés, amikor negyedszerre győzzük majd le a teljes szovjet hadsereget, már nem érezzük annyira jó befektetésnek a játékot. Ehhez nagyon hasonló az új járműves feladatok bevezetése: időnként hosszú percekig nem lesz más dolgunk, mint kilökdösni a többi teher- és páncélautót magunk mellől, ami egyrészt már a filmben is unalmas volt, másrészt meg az első rész óta nem nagyon javított, legjobb esetben is viharos irányítás nem segít jobban beleélni magunkat a műanyag dodzsemezésbe. Igazából nem is azzal van a baj, hogy a készítők ilyen irányban gondolkodtak az új játékelemeket illetően, csak nem kellett volna ennyire elnyújtani az egyes alkalmakat – két-három hullámmal kevesebb bunyóval és szakadékba lökhető teherautóval kevesebb bőven elég lett volna.

FŐELLENFÉL? NE MÁR...

Sajnos a rosszul elsült újdonságoknak még nincs vége: az előző részben is voltak pályavégi mumusként funkcionáló, komolyabb erőfeszítést igénylő ellenfelek, azonban a második részben minden egyes fejezet végére jut egy ilyen, és hát ezek miatt sem tapsikolunk majd örömünkben. Az ötletességgel nem lesz gond, bár a Kristálykoponya királyságából vett hangyás epizód végén a szorgos nyolclábúakból felépülő emberalak láttán a világnak eresztett mondataim megkérdőjelezték a játék családi szórakozásként való alkalmazhatóságát (sokáig kellene magyarázni a gyereknek, hogy apa miért is gondolja a mocskos, roggyant térdű naplopónak a fejlesztők rokonait több generációra visszamenőleg).

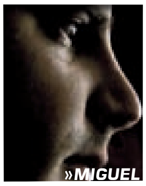
VICCNEK DURVA

Igazából nehéz eldönteni, hogy a játék alapformulája fulladt-e ki, vagy az alapanyag volt gyenge. Lássuk be, ennyi műanyag cserje és tűzcsap szétverése már önmagában is unalmas lenne, ráadásul a Kristálykoponya királysága közel sem szolgált annyi emlékezetes momentummal, mint az első három film. Az biztos, hogy a fejlesztők mindent megtettek annak érdekében, hogy ne érhesse őket a szokásos rókanyúzásos vád: a játék az elejétől a végéig hemzseg a változó mértékben humoros jelenetektől, a pályák mindenhol teljesen újak (ez főleg az első három film újrajátszása miatt fontos), az átvezető videókon pedig néha hangosan röhögtünk – és mivel a szereplők csak halandzsáznak, a gyerekek is érteni fogják a viccet (feltéve persze, hogy látták azon filmeket, és ismerik azokat a szereplőket, akikre utal a poén). Ettől függetlenül alapjaiban kell megváltozzon a Lego-sorozat, mert a következő ugyanilyen játékot akkor sem fogjuk szeretni, ha történetesen új PC-s irányítást programoznak hozzá: most van tele a pohár.«

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1678

»Összességében nem rossz, de ha valakinek megvan az előző rész, azzal játsszon inkább (akinek meg nincs, az azt vegye meg).

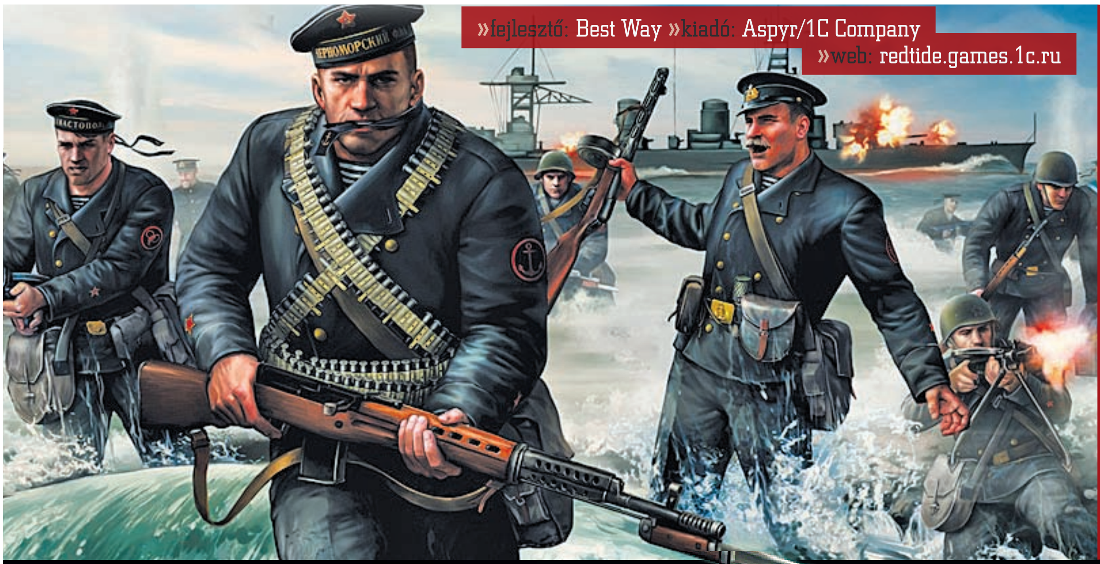


PRO
»A humor továbbra is megvan, és a legkisebb tesót is leültetheted elé.

KONTRA
»Az irányítás katasztrofális, az alapötlet kifulladt, a tallérgyűjtögetés unalmas.

GÉPIGÉNY» P4 1.8 GHz CPU, 256 MB RAM, ATI X1300 / nVidia FX 5800, 5 GB HDD

»75%«



»fejlesztő: Best Way »kiadó: Aspyr/1C Company »web: redtide.games.1c.ru

ELŐZMÉNY

Men of War
PCG: 84%

Az utánpótlás lehetősége mellett csak szélesebb frontokat, és új egységeket hozott a MoW. Remekül felépített történet, néhol kicsit gyatrább átvezetőkkel megoldva, de izmos multis körítéssel.

Fel vörösök, proletárok!

Dicséretes az ukrán Best Way töretlen lelkesedése, amellyel újabb és újabb stációkat nyit a Soldiers: Heroes of World War II-höz. A Faces of War és Men of War címek után az RTS-sorozat egy újabb toldalékkal bővül...

írta» TIKA

A Red Tide bejelentése óta csupán néhány hónap telt el, tehát nagyon gyorsan, és úgy tűnik nagyon simán landolt ez a kiegészítő, ugyanakkor a hurráoptimizmus mellett gondolom sejtette mindenki, hogy komoly változások nem lesznek. A pakk sima, önállóan futtatható adalékanyag, azaz a telepítéshez nincs szükség az alapjátékra, érthetetlen módon viszont a multiplayer lehetőség kimaradt, és csak a 22 darab új egyjátékos küldetés csillapíthatja azon mazochisták vágyait, akik a sorozat átlagosnál merészebb nehézségi szintje mellett még hajlandók kitartani. A keretrendszer egy az egyben a Men of Waré, és a sokat próbált stratégiai rész is indigó alá került, tehát a cselekmény továbbra is az egyes katonákra, pontosabban ezek kis csoportjára épít. Kapsz néhány embert, akik saját eszköztárral rendelkeznek, és felcsipegethetik a holttestek cuccait, elejtett fegyvereit, továbbá képesek fedezékként használni a pályák tereptárgyait, és velük kell történelmet írni tűzön-vízen át. A pályákon fellelhető járművek, tankok, lövegek és nehézfegyverek birtokba vehetők, és működtethetők a megfelelő számú legénységgel. Mindeközben a Direct Control funkcióval bármely egység felett átvehetjük a közvetlen irányítást (az egységek kurzorgombokkal mozgathatók). Ez a sablon remekül működik már egy ideje, és a Soldiers óta három generációváltáson átesett GEM grafikai motor is megfelelő vizuális hátteret biztosít az alkotáshoz. A víz ugyan egyre rondábbnak látszik, és a kamera sem nagy barátja a játékosnak (konkrétan erdőben és éjszaka nagyon hasonlít a közelharc a „figyeld a kurzort, hogy mikor változik célkeresztté" minijátékra), de ettől még a lényeg ott van. A rombolhatóság, a Molotov-koktélok után égő fáklyaként szaladgáló katonák, a felrobbant páncélosok és az aprólékosan kidolgozott részletek (például látunk sírgödröt ásó katonát, tűznél melegedő járőrt), nos, ezek még mindig bejönnek.

BLACK DEVILS

Az Alexander Zorich írói álnév mögött munkálkodó szerzőpáros jegyzi most is a történetet, vastagon beleszőve a túlélők feljegyzéseit, beszámolóit, sőt külön menüpont (enciklopédia) foglalja össze a történelmi hátteret. A hat darab hadjáratból, illetve összesen 22 küldetésből összeálló maraton kizárólag a szovjet harci cselekményekre koncentrál, és azon belül is a fekete-tengeri flotta tengerészeinek, a Fekete kabátosoknak (a flotta hivatalos egyenruhája után) a háborús szerepét követi nyomon Odesszától egészen a román kézben lévő Konstanza visszafoglalásáig. Ez a történelmi szakasz 1941 őszén veszi kezdetét, amikor a villámháború páncélosai elérik a Krím-félszigetet. Odessza három küldetés erejéig tartja magát, aztán következik Szevasztopol. A játék nem véletlenül koncentrálja ide a legizmosabb szaka-

»Kis helyeske ez az ágyú. Nagyot lehet vele pukkantani.

»A NYERŐ PÁROS...«

A fenti írói álnév mögött Oroszország egyik legnépszerűbb szerzőpárosa, Yana Botsman és Dmitry Gordevsky rejtőzik. Fantasy, sci-fi és cyberpunk témában egyaránt jelentek meg novelláik. A közös hangot vélhetően könnyen megtalálták, ugyanis mindketten ugyanazt az életutat, iskolákat járták végig (doktori fokozatot szereztek filozófiából). A játékipar a Soldiers: Heroes of WWII kapcsán talált rájuk, itt tanácsadói minőségben illetve a küldetések megírásával segítették a folyamatot. A The Tomorrow War trilógiájukból az 1C Company később egy azonos című űrszimulátort is piacra dobott.«

»AZ OLSHANSKY-BRIGÁD«

Konstantin Olshansky főhadnagy és 55 embere 1944. márc. 26-án éjjel csónakokon közelítve megtámadta és elfoglalta Nyikolajev város kereskedelmi kikötőjét, majd két napon át 18 német támadást visszaverve, 700-nál több ellenséges katonát megölve, számos tüzérségi és páncélozott eszközt megsemmisítve megtartotta azt, míg a felmentő erők beérkeztek. Olshansky 27-én reggel halt meg, végül 11 összeégett, kimerült túlélőt találtak a beérkező csapatok (ebből a kórházban további öt ember meghalt).«

»SZEVASZTOPOL OSTROMA«

A német előrenyomulás 1941. október 30-án érte el a várost. Elhúzódó, véres küzdelem kezdődött, német részről óriási tüzérségi összevonással. A „nehéz Gusztáv" vasúti mozsárágyú 7 tonnás lövedékeket zúdított a városra. Kercsnél illetve Fedoziánál, ahol a Krím-félsziget „nyaka" összeszűkül, a szovjetek partraszállással próbálták felmenteni a várost, és egyben bekeríteni a román és német támadókat. Az akcióból elhúzódó csatározás lett, amely végül teljes szovjet vereséggel, később a város bukásával járt...«

»Ahol háború van, ott hamar beindul a homokzsák-biznisz.

szokat, a város ugyanis 250 napon át volt ostrom alatt német és román csapatok gyűrűjében. A fontosabb momentumok mind jelen vannak, ott harcolunk az első védvonalaknál a regionális alakulatokat támogatva, később a szovjet oldalról Feodoziánál bekerítő célzattal megejtett partraszállásban is aktívan közreműködünk, sőt egy kisebb naszád fedélzetéről még a vízről is megkóstolható a tengerészek élete.

KOMISSZÁROK, DE KOMISZ ÁROK...

Vannak könnyen abszolválható küldetések, ezek jellemzően onnan ismerhetők fel, hogy nem 4-8 emberrel kell a Wermacht és a teljes román 3. hadsereg embereivel farkasszemet néznünk. Elárulom, ezekből kevés van. Amiből pedig sok, az a kis létszámú, ellenséges vonalak mögött, előtt vagy között végzett speciális bevetések. A harmadik küldetésnél, amikor nyolc bátor (vagy elég részeg?) szovjet ejtőernyős készült elrabolni egy román magas rangú tisztet félszáz katona és fél tucat páncélozott harceszköz gyűrűjéből, szerettem volna látni mondjuk Frodó arcát, mert a Végzet hegyét elérni ehhez képest csupán hétvégi séta. Alexander Kuznyecovnak – a küldetéssorozatok némelyikének saját vezéralakja van, ezek szimpla, minden különösebb bónuszt nélkülöző, nevesített figurák – azonban nem ez az egyetlen húzós feladata, és ekkor még nem tudtam, hogy Nyikolaj Fedorov is létezik, egy újabb szovjet hős (felderítő és szabotázs témakörben, saját különítménnyel), aki az előző életében igen sok rossz karmát gyűjtött, őt ugyanis ennél csak nehezebb feladatokkal bízták meg. Ha lehetne még fokozni, azt mondanám, hogy a pályatervezők mindent elkövettek, már ami emberileg lehetséges, hogy annyi ellenséges egységet pakoljanak ki a térképre, ami csak a csövön kifért, és ezeket a részfeladatok teljesítése után még további váratlan akadályokkal (konvojok, német páncélos csoportok beérkezése) bővítették. Természetesen az Olshansky-brigád történelmi ütközete sem maradhatott ki (lásd box), a Company of Heroes címet viselő kampány két küldetése nekik állít emléket. A legtöbb missziónak egyébként megvan a maga hasonló hősi pátosza, ha nem is pont a történetében, akkor az általunk generált cselekményben, például amikor egy fenyegető harckocsi közelségében az egyik hullától a másikig kúszatjuk az emberünket egy halvány esélyt kínáló páncéltörő kézigránátot guberálni, miközben a többiek a romok között bujkálva harcolnak szó szerint az utolsó töltényig.

A SZOMSZÉD FŰJE NEM MINDIG ZÖLDEBB...

Egy átlagos RTS-hez mérve a Men of Warnak különös varázsa van. Noha alig látszik, de itt minden apróság számít, például a kezelőfelületen a katona kezébe adott fegyver és a hozzá tartozó lőszermennyiség mellett megjelenik az is, milyen hatásfokkal tudja az adott személy azt kezelni. A különböző beosztásokhoz kapcsolt mutatók is szinte láthatatlanok, holott mondjuk a scout címke a leghatékonyabban lopakodó és gyilkoló (hangtompítós fegyver, kés) harcost fedi, a mesterlövész pedig jóval távolabbi, és pontosabb lövésekre képes, mint az átlag. Minden elhagyott vagy elfoglalt jármű, nehézfegyver egy lehetőség, hogy hatásosabban lépjünk fel. Az ellenfél által belátott nézőszög lekérésével akár bújócskázásba kezdhetünk, esetleg aknákkal csapdákat állíthatunk fel. Szakaszokra, formációkra bonthatjuk még azt a kevés embert is, aki megadatott, sőt, viselkedésüket mozgási és tüzelési rutinokkal szabályozhatjuk. Ettől függetlenül ne nagyon engedélyezzük a szabad mozgást a jóembereknek, mert a sokat akar a szarka mentalitás van beléjük kódolva, és hamar hősi halott státuszba jutnak.

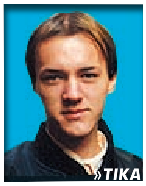
NO PAIN, NO GAIN...

A Men of War sikere után nem volt kétséges, hogy ezen a rókán van még lehúzható bőrfelület, az hogy ez éppen vörös, azaz csak szovjet témakörben mozog, egyáltalán nem hátrány. Jól átgondolt, szépen megszerkesztett küldetéseket kaptunk, és hogy némelyik nehézségi foka egy kicsit elszállt, hát istenem. Minden küldetésnek megvan a kulcsa, némelyiket ugyan jól eldugták, de tagadhatatlan, hogy a verejtékkel megszerzett győzelmek többet is érnek.«

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»72%

www.pcguru.hu/1717

»A Red Tide nem a lelki béke ösvénye, csak jó idegrendszerrel érdemes belevágni. Ami bónusz, hogy a játék a történelem egy ritkán felidézett aspektusát kapjuk, a szovjet hősökét...



»TIKA

PRO »Összetett stratégiai lehetőségek, jól megírt küldetések, és a szokásos körítés...

KONTRA »Az idegesítő zene, és az amúgy sem könnyű játékmenet nem barátja a hajhagymáknak.

GÉPIGÉNY» P4 2.6 GHz CPU, 1 GB RAM, NVIDIA GeF6200/ATI Radeon 9600, 5 GB HDD

»70%«

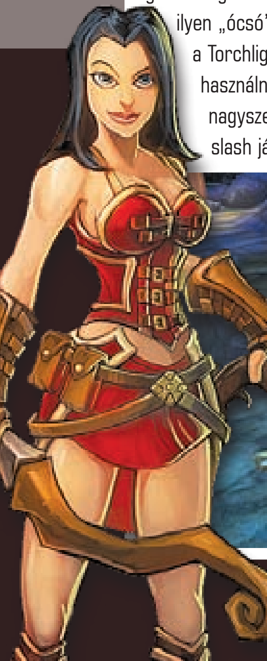
»fejlesztő: Runic Games
»kiadó: Perfect World Entertainment
»web: www.runicgames.com

Fáklyafény a Diablo-klónok éjszakájában

Miközben már tűkön ülve várjuk a Diablo III megjelenését, addig az eredeti Diablo készítői gondoltak ránk, és egy remek kis hack 'n' slash akció-RPG-t ütöttek össze nekünk.

írta» BADSECTOR

Hogyan lehet visszafogott fejlesztési költségből, kisebb csapattal egy olyan nívós akció-RPG-t készíteni, amely nemcsak egyszerűen megállja a helyét a Diablo-klónok népes táborában, hanem elégedett csettintésre is készteti a műfaj kedvelőit? Erre ad választ a Runic Games Steamről letölthető akció-RPG-je. Nagyon jól jött ez a játék, mert mostanában nem kényeztettek el minket ebben a stílusban: elég visszagondolni például a Hellgate: London fiaskójára, vagy a szép grafikájú, de elég unalmas Titan Questre. Pedig a budget kategória ebben a műfajban nem túl sok jóval kecsegtet: általában unalmas, monoton, minden hangulatot nélkülöző egérklikkelgetésre számíthat az ember, amikor egy ilyen „ócsó" programhoz hozzájut. Szerencsére a Torchlight esetében egyáltalán nem kell használnunk ezeket a jelzőket, ugyanis egy nagyszerű, és szinte letehetetlen hack 'n' slash játékhoz van szerencsénk. Mivel a Torchlight fejlesztőcsapata még az első két Diablo gárdájából verbuválódott össze, talán nem meglepő, hogy ennyire addiktív lett ez a játék.



HÁROM HŐS ÉS TÁRSAIK

Kalandjaink Torchlight városában kezdődnek, ahol a játékos három előre megadott karakter közül választhat, akik – egy kivételével – a szokásos RPG kasztok keverékeit ötvözik magukban. A destroyer például nemcsak egyszerű harcos, hanem mágikus képességekkel is büszkélkedhet, a csinos vanquisher lány távolsági fegyvereket használ, de tolvajként is jeleskedik – egyedül az alkimista az, aki nem valamilyen „hibrid", hanem csupán a mágus kaszt itteni megfelelője. A szokásos karakterválasztás mellett az igazi újdonság, hogy a három hős mellé egy hűséges négylábú társat: kutyát vagy macskát (vagy legalábbis macskafélét) is választhatunk. Ezek az állatok nemcsak mögöttünk rohangásznak, mint a World of Warcraftban, hanem segítenek küzdelmeinkben, összeszedik a zsákmányt, sőt, még a kacatokat is visszaviszik a városba a helyi kereskedőhöz, lévén saját batyujuk is van. De ez mind semmi: az állatoknak még varázslatokat is taníthatunk, sőt, ha halakat horgászunk nekik, akkor igazi félelmetes fenevadat nevelhetünk belőlük. Végső soron tehát egy csatlósról van szó, aki elkísér kalandjaink során, segít minket, és még vesződni sem kell túl sokat vele. Négylábú társunk tehát jól elvan magában, de időként azért – jó gazdaként – nem árt néhány gyógyitalt is a motyójába suvasztani, nehogy aztán siratnunk kelljen, mert elhullott szegény.

IRÁNYÍTÁS: KÖNNYŰ ÉS FINOM

Hőseink vezetgetése pofonegyszerű: bal egérgombbal parancsolhatjuk meg, hová menjenek, illetve ezzel tudunk a kezünkben lévő fegyverrel támadni, a jobbal pedig varázsolni. Ha folyamatosan nyomva tartjuk a jobb egérgombot, akkor kaszabolás közben egyfolytában haladunk előre. Hogy a játék ritmusa egy pilla-

»Néha a hősöknek is kell egy kis nyugalom. Hát akkor pecázzunk.

»TORCHLIGHT MMO KÉSZÜL«

Bár ebben a játékban pusztán szingli rész található, a Runic serényen dolgozik már a Torchlight MMO verzióján is. Az alapjátékhoz hasonló motort használó MMO-ban ugyanolyan izometrikus nézetből láthatjuk majd az eseményeket, és a játékmenet is vérbeli hack 'n' slash marad, tehát a Runic nem törekszik a World of Warcraft babérjaira.

»AZ ÉVSZÁZAD BEÉGÉSE«

Még a kilencvenes években történt, hogy valaki óriási lelkesedéssel megírta a Diablo első részének végigjátszását. Minden egyes alagutat, folyosót és útszakaszt a legaprólékosabban írt le, beleértve a szörnyeket és kincslelő helyeket is. Szép hosszú irományát büszkén le is közölte egy internetes fórumon. Az első és egyetlen – igencsak kegyetlen – kommentár mindössze ennyi volt: „Véletlenszerűek a pályák, te hülye...". A végigjátszás megalkotójáról soha többé nem lehetett hallani...

»Nagy világító zöld bot nélkül nem érdemes lemenni egy barlangba se.

»Ez a jelenet kísértetiesen emlékeztet a Gyűrűk Urára...

natra se lanyhuljon, az alsó menükben lévő gyógy- és manaitalokat bármikor felhörpinthetjük. Az irányítás tehát tökéletes, és a remek kezelőfelületnek köszönhetően az akció kellős közepén sem tereli el semmi a figyelmünket. Mindez így leírva talán triviálisnak tűnhet, de sok Diablo klón vérzett már el azon, hogy készítői nem tudták tisztességesen kidolgozni a menürendszert. A Torchlight viszont pontosan azt a folyamatos, pörgős játékélményt képes visszaadni, mint ami a Diablókat jellemezte. Ami az ilyen játékoknál igazán a monitor elég szögezi a játékost, az nem a fantasztikus grafika, vagy összetett sztori, hanem az állandó zsákmányszerzés: újabb és újabb fegyvereket, páncélokat, varázstekercseket találunk a szörnyek hulláit, a ládákat, vagy a hordókat kifosztva – pont a megfelelő ritmusban, tehát azt sem érezzük, hogy egyszerre túl sok mindent kapunk, és azt sem, hogy túl keveset. A harc és a zsákmányszerzés szakasztott olyan, mint Diablo I-II-ben, azonban a fejlődési rendszer kicsit egyszerűbb, mint amit azokban megszokhattunk. Ahelyett, hogy kasztokra lenne leosztva, milyen varázslatokat és képességeket tanulhatunk meg, itt a fejlődési ág mindhárom karakternél ugyanaz. A szintlépésekkor megkapott tapasztalati pontokat négy különböző kategóriában használhatjuk fel: erő, ügyesség, mágia és védekezés. Emellett ilyenkor a játék külön attribútum-pontokkal is megjutalmaz, amelyeket speciális képességekre használhat fel bármelyik karakter. Így tulajdonképpen úgy formálhatjuk hőseinket, ahogy akarjuk: nincs túlzott jelentősége annak, hogy kivel indultunk. Mindössze abban különböznek a kasztok, hogy milyen szinteknél használhatják a varázslatokat, tehát arra azért ne tessék számítani, hogy a barbárral már a játék legelején mindenkit a legbrutálisabb varázslatokkal égethetünk szénné.

»A Torchlight olyan jól sikerült, hogy napokra megállította a szerkesztőségi munkát. Mindannyian rákattantunk, mert pillanatok előjött az igazi Diablo hangulat...«

"ELŐSZÖR JOBBRA MÉSZ, AZTÁN BALRA... JA NEM..."

Bár a Torchlight grafikája inkább egyszerű bájával, mintsem aprólékos kidolgozottságával kápráztatja el a játékost, mégis a különböző földalatti barlangrendszerek, katakombák külseje elsőrangú, és egyértelműen a Diablo II színvonalához mérhető. Ennél is nagyobb fegyvertény, hogy a pályák véletlenszerűen generáltak, jóllehet a grafika minősége alapján nem tűnnek annak, így minden végigjátszás egyedi élményt nyújt. Hab a tortán, hogy a véletlenszerűség ellenére a játékélményt még szoftveres hibák sem keserítik meg. A pályákat egyébként úgy generálja a motor, hogy sohasem szorítják sarokba hősünket, ugyanis több út is vezet ugyanahhoz a célponthoz, így bármikor visszakozhatunk, és másik irányból támadhatunk, ha netán olyan rázós helyhez közelednénk, ahol nyüzsögnek a szörnyek. A környezet egyébként igencsak változatos: annak ellenére, hogy kalandjaink mind Torchlight földalatti járataiban játszódnak, a szokásos katakombák és földalatti járatok mellett dús növényzetű erdőkben, és vöröslő, hömpölygő lávafolyamok közepette is harcolni fogunk. Emellett a játék grafikai stílusa is egészen egyedi: ultrarealizmus helyett világos színeket használó, rajzfilmszerű megjelenítést alkalmaztak a készítők – ennek köszönhetően a legelborultabb külsejű szörnyek is inkább mulatságosak, mint félelmetesek. Az egyedi stílus mellett nagy elismerést érdemelnek a készítők amiatt is, hogy még az özönvíz előtti gépeken is remekül fut a játék. Nehéz elhinni, hogy 2009-ben ezt még le tudom írni, de még egy 800 MHz-s processzort és GeForce 2-es videokártyát használó masinán is elfut a játék – igaz, alaposan lebutítva. Akinek persze jó gépe van, szép látványban lesz része, de azért a legmodernebb grafikai effektusokra nem szabad számítani. A hanghatások terén sem dönget csúcsokat a játék, viszont a zenét Matt Uealman komponálta, aki már a Diablo sorozatban is bizonyított – éppen ezért Diablo II-rajongók számára néhány motívum ismerős is lesz.

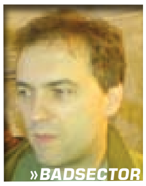
NAGYSZERŰ „ELŐÉTEL" A DIABLO III ELŐTT

A Torchlight tehát remek játék, de a kisebb-nagyobb hiányosságok miatt nem válik igazi klasszikussá. Sztori például van, de elég semmitmondó és érdektelen: látszik, hogy csak azért írta valamelyik fejlesztő, hogy az állandó kaszabolást összekösse valamilyen narratíva. Még jobban hiányzik a többjátékos mód, melynek elhagyása elég kellemetlen meglepetés egy ilyen stílusú játéknál. Szerencsére készül már a Torchlight MMO változata is, illetve addig is reménykedhetünk a modderek áldásos ténykedésében...«

GRAFIKA»	»81%
HANG ÉS ZENE»	»84%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»88%

www.pcguru.hu/1711

»Egyszerűsége ellenére rendkívül addiktív és hangulatos hack 'n' slash akció-RPG. A multi hiányzik, de a Diablo 3 iránti éhségünket mégis kissé enyhítheti...



»BADSECTOR

PRO »Pörgős, varázslatos, addiktív akció-RPG.

KONTRA »Nincs multiplayer, és a sztori sem az igazi.

GÉPIGÉNY» 800 MHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB VGA, 400 MB HDD

»87%«

»fejlesztő: Telltale Games
»kiadó: Ubisoft »web: www.deadlyintentgame.com

Gyilkos szándék

ELŐZMÉNY

CSI: NY

PCG: 55%

A Ubisoft által felbérelt Legacy nem erőltette meg magát, sikerült alulmúlniuk a tavalyi CSI játékot, a Hard Evidence című remeket is. Ez is teljesítmény, még ha a lehető legnegatívabb is.

A Helyszínelők már nemcsak sorozat, hanem jelenség, ami számos formában ömlik, már nem csak a tévékészülékekből. Megannyi város és szereplő, szövevényes ügyek, és persze játékok, amikkel az apadhatatlan rajongást akarják kielégíteni.

írta» CHOCHO

Efféle próbálkozás a mostani Deadly Intent is, mely a korábbi CSI-játékok által kitaposott úton haladva igyekszik meghálálni a beleölt ezreseinket. A történet szerint ezúttal is egy újdonsült helyszínelő bőrébe bújunk, akinek öt bonyolult ügyön keresztül kell felvennie a harcot a Las Vegas-i bűnözőkkel szemben. Igen, helyszínünk ismét a klasszikus sorozat által prezentált nevadai pénzváros lesz, a szereplőkből ítélve pedig a legfrissebb évad idején járunk. Nagy sztorit és mélyen kidolgozott karaktereket ne is várjunk, az egész csak egy termék, aminek célja az előző részeket is kedvelő játékosok visszacsábítása a megszokott játékmenethez. Kapunk egy hullát, pár gyanúsítottat, majd helyszínelős kütyüinkkel felfegyverkezve lerántjuk a leplet a mocskos igazságról. Mindegyik küldetés egy külön fejezet, azaz a sorozat egy epizódjának fogható fel, s nem is kell több a teljesítésükhöz, mint másfél-két óra.

MINDEN A RÉGI

Az alcím szerintem magáért beszél, ugyanis a Deadly Intent teljesen ugyanazt a játékmenetet hozza, amit a korábbi rész, ami pedig teljesen olyan volt, mint az előtte lévő, és így tovább. Feladatunk a nyomok begyűjtésével kezdődik, melyet általában a laborban történő analizálás követ. Közben kikérdezzük a szemtanúkat, adatokat gyűjtünk, és igyekszünk összerakni a kirakós játékot, melynek bizonyos pontjain elég bizonyítékunk jön össze egy letartóztatási parancshoz. A dolog repetitív, és egy kis idő elteltével unalmas is, így egyedül a jól megírt ügyek maradnak, mint a játék utolsó vonzó pontja. A gyilkosokat előre kitalálni tényleg lehetetlen, szóval e téren a Deadly Intent jól hozza a sorozat színvonalát, sőt, még a hangulatot is sikerül visszaadni, de ez sajnos még így is nagyon kevés egy 2009-es kalandjátékhoz képest. A dolgokon csak ront, hogy a program tele van hibákkal, és a játék párszor abszolút nem úgy reagál, ahogy az elvárható lenne. Nem egyszer bámultam értetlenül a fejét csóváló Brass kapitányra, mert én tuti, hogy jó bizonyítékra kattintottam a kihallgatáson. Második nekifutásra mindig ment a dolog, de ez azért bosszantó, pláne, hogy a játék méri a teljesítményünket is. Persze megijedni nem kell, a Deadly Intent nem nehéz kaland, sőt, igazán könnyű, és ennek tetejébe még azt is beállíthatjuk, hogy társaink mennyi tippet adjanak arra az esetre, ha sokáig toporognánk ugyanazon a ponton.

RONDA VAGY, RAY DOKI!

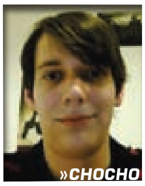
Technikai szempontból is minden maradt a régi, vagyis a Deadly Intent még most is a 2006-ban bemutatkozott (és már akkor is ocsmány) 3 Dimensions of Murder saját fejlesztésű motorját használja. Az eredmény több mint ronda, és akaratlanul is gondolkodóba ejti az embert, hisz ezért a játékért az oly szépre sikeredett Sam & Maxet és a Tales of Monkey Islandet is fejlesztő Telltale volt a felelős. A zene és a hang a sorozatból való, így azzal nincs is semmi baj, és az irányítás is a megszokott point'n'click, szóval az egészet még megemlíteni is alig érdemes. Hogy kinek ajánlhatom egyáltalán a Deadly Intentet? Maximum azoknak, akik a korábbi részeket nem próbálták, vagy elvakult rajongók, hisz számukra még mindig nyújthat élvezetet, de a többiek inkább várjanak egy ennél jobb adaptációig.«

»Na most mondd meg Nick, milyen csúnyák lettünk megint.

GRAFIKA»	»40%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

www.pcguru.hu/1764

»A Deadly Intent nem több, mint a korábbi játékok újrafelhasználása. Nem egy rossz cucc, el lehet lenni vele egy pár óráig, de hogy ezt már pofátlanság lesz ismét elsütni, az hót ziher.



»CHOCHO

PRO »A Helyszínelők hangulata még mindig a régi, és az ügyek se rosszak.

KONTRA »Ez egy több éves játék újraalkotva, semmi több!

GÉPIGÉNY» P4 3 GHz CPU, 2 GB RAM, 128 MB VGA, 4 GB HDD

»54%«

»fejlesztő: PopCap Games
»kiadó: Valve »web: www.popcap.com/games/peggle

Az irányított balszerencse

Egy pattogó golyó és néhány útjában álló szög: a közelmúlt legaddiktívabb játékának főszereplői nem varázslók és nem harcosok, de olyan harcot varázsolnak körénk, hogy még a könnyünk is kicsordul.

írta» MIGUEL

Egy játék, ami első pillantásra semmi másról nem szól, mint egy golyóról, ami irányíthatatlanul pattog – pedig valójában pont ennek ellenkezője igaz. A Peggle stílusa kicsit megfogalmazhatatlan, inkább azt mondom el, miből áll a kihívás: adott egy flipperszerű pálya különböző színű szögekkel és téglákkal, amiket a képernyő tetejéről indított golyóval kell eltrafálnunk, és akkor nyerünk, ha az összes piros színű elemhez hozzáértünk. A fontos piros elemeken túl vannak a hétköznapi kékek, a pontsokszorozó lilák, és az extrákat adó zöldek; ha eltalálunk valamit, az először fényesen kivilágosodik, az aktuális golyó távoztával pedig eltűnik, így minden egyes lövésnél tisztább a kép, hiszen minden egyes körben kevesebb és kevesebb kis pályaelem marad, amit el tudnánk találni. Ha ehhez hozzávesszük azt is, hogy a kilövés szögét és pontos pillanatát is mi határozzuk meg, hogy sokszor még a kezdeti röppályát is látjuk (a zöld elem eltalálása például ezt a bónuszt adja), és hogy alkalmanként a kis golyónkat még abba a gyűjtődobozba is potytyanthatjuk ami a képernyő alján megy jobbról balra, az olvasó talán nem is érti, mi akkora kihívás ebben a játékban.

DE VALAHOGY MÉGSEM

Röviden összefoglalva a Peggle valójában nem a fent leírt golyókról, szögekről, téglákról, pontokról és röppályáról szól, hanem azon képességünk kifejlesztéséről, aminek segítségével hatalmunk lesz a véletlen, pontosabban szólva a balszerencse fölött. Ez három lépésben történik meg. Első nekifutásra még azt gondoljuk, hogy van befolyásunk a történésekre, gondosan célzunk és időzítünk. A következő lépcsőfok az első folyománya, vagyis annak hatására, hogy semmi sem úgy történik, sőt, minden pont ellenkezőleg sül el, mint ahogy eredetileg terveztük, egyszer csak kialakul bennünk egyfajta frusztráció: ez kell ahhoz, hogy minden hitünket elveszítve rájöjjünk, hogy bár elméletileg minden ütközés a fizika törvényszerűségei alapján megy végbe, valahogy mindig mi húzzuk a rövidebbet. A labda mindig a gyűjtődobozzal ellentétes irányba pattan, az utolsó lövés röppályája valahogy mindig egy mikrométerrel az utolsó piros szög mellett suhan el (pedig az idő lelassul, a kamera közelít, a dobpergés hangosodik)...

> »Csak óvatosan! A Peggle a betöltéstől számított tizedik másodpercben örökre rabul ejt, így a PC Guru nem vállal felelősséget a játék miatt megesett elbocsátásokért és szakításokért.«

NINCS KANÁL

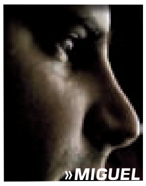
A harmadik lépés sokak szerint a zen maga: amikor rájön az ember, hogy annak ellenére van esélye, hogy alapvetően semmi esélye nincs. Valahogy megtanuljuk tisztelni a ritka alkalmakat, amikor egy lövés sikeressége a saját kemény munkánk és belefektetett tudásunk mellett nagyrészt azon áll vagy bukik, hogy szerencsénk van-e. Az az igazán jó érzés, mikor végül sikerül az a négy mandinerből előadott mutatvány az utolsó golyóval, amit nem is annyira terveztünk, mint inkább reméltünk kivitelezni. A Peggle tehát az a játék, ahol elismerjük, hogy tulajdonképpen esélyünk sincs, és aztán átszellemült arccal ordítva csapkodunk a levegőbe, ha végre mégiscsak sikerül valami. Mesélhetnék még a pályákról, a grafikáról, a különböző helyes állatokról, akik mindenféle durva bónusztulajdonság fölött uralkodnak, de nem, mert a most tárgyalt játékban két dolog fontos: a piros dolgok halála, és az Örömóda a végén. Freude, schöner Götterfunken...«

»Peggle«

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/1366

»Elméletileg ügyességi játék, valójában meg egy flipper-klónba oltott szerencse-szimulátor, amit mindenkinek látnia kell – dühös billentyűzettörő emberek kivételével, ők messze kerüljék el.



»MIGUEL

PRO »Megmagyarázhatatlanul addiktív játék, tökéletes körítésben, szinte fillérekért

KONTRA »Fogadd el, hogy nincs felette hatalmad – ha ez sikerül, menni fog az utolsó pálya is

GÉPIGÉNY» 700 MHz CPU, 256 MB RAM, DirectX 8.0, 20 MB HDD

»85%«

MULTIPLAYER TIPPEK

Unod, hogy semmi sikerélményed nincs a világ legnépszerűbb többszereplős játékában? Csak kelsz-fekszel egész végig és nem érted mi a baj? Vagy csak kíváncsi vagy, hogy Chris milyen fegyverekkel nyomja épp a játékot? Olvasd el cikkünket, amiben összeírtuk a legfontosabb tanácsokat a Modern Warfare 2 multijával kapcsolatban!

»Szerencsés jelenet: sarkon felbukkanó ellenfél, aki nem ránk tüzel.

A hangos PC-s petíciók ellenére a Call of Duty: Modern Warfare 2 hihetetlen sikereket ért el a megjelenést követő pár napban. Megdöntött minden eddigi játékeladási rekordot (elég, ha csak a bevételt nézzük, ami 550 millió dollár volt öt nap alatt), sőt még a legsikeresebb filmekkel is képes volt felvenni a versenyt. Mi is végigtoltuk már legalább háromszor az egyszemélyes kampányt, s ezt követően azonnal belevetettük magunkat a többszereplős módba. Jó pár harctéren eltöltött óra után úgy gondoltuk, összeírjuk számotokra azokat a gondolatokat, melyek idő közben megfogalmazódtak bennünk, hogy aztán ezeket hasznosítani tudjátok a multiplayer menüre kattintva. Lássuk, miket érdemes észben tartani, ha jobb helyezésre vágytok a ranglistán!

1 MINDENNEK A KULCSA A KOMMUNIKÁCIÓ

Ahhoz, hogy huzamosabb ideig életben tudj maradni, a legfontosabb, hogy próbálj meg együtt maradni a csapatod többi tagjával. Ellenkező esetben csak annyi fog történni, hogy te fel-alá rohangálsz a pályán, összefutsz az ellenfél csapatával, akik természetesen azonnal bedarálnak téged. Bár a mini térképen többnyire látszódik, hol zajlik a csata (hacsak nem használnak hangtompítót a fegyvereken), ne próbálj meg hősködni, s egyedül rendet vágni az ellenfél között! Nagyon fontos, hogy mindig időben figyelmeztesd társaidat a felfedezett orvlövészekre, vagy arra, hogy épp hol foglalnak/cipelnek zászlót, s ott hány emberre számíthatnak, satöbbi. Ez általában akkor megy könnyen, miután megöltek téged, hiszen látható, hogy ki és honnan végzett ki. De amennyiben kommunikálsz, társaid könnyűszerrel megbosszulhatják a halálodat, vagy megakadályozhatják az ellenfelet a pontszerzésben.

2 ISMERD A PÁLYÁT

A játékban tizenhat többszereplős pálya található, s ezek mindegyikét alaposan ismerned kell. Hiába vannak szupergyors reflexeid, hiába cipelsz jó fegyvereket magaddal, ha nem tudod, milyen irányból számíthatsz meglepetésre. Mint sok más FPS esetében, itt is másodpercek töredéke dönt pontról vagy halálról, ezért mindig tudnod kell, melyik irányból indul az ellenfél csapata. Ismerd meg azokat az útvonalakat, amelyeken haladni szoktak,

»Szívdobogás-detektor. Ha a képernyőjét nézed, tutira akkor fog szembejönni valaki.
»Extra pont jár minden apróságért.

hogy hol vannak a leggyakoribb búvóhelyek orvlövészek számára, illetve hogy honnan tudnál az a leggyorsabban és legbiztonságosabban ellenfél háta mögé kerülni. Ehhez persze érdemes folyamatosan kísérletezni, megnézni, hogyan jutottak fel mások bizonyos pontokra, hogy egy későbbi játékban te is kihasználd ezeket a lehetőségeket. A pálya ismerete legalább 50%-ban hozzájárul egy játékos pontszámának alakulásához.

3 NYUGODTAN GYÚJTS TÁBORTÜZET, HA KELL

Bármennyire is ellentmondásos lehet az első pontunkkal ez a szabály, amennyiben nem ismerősökkel játszunk együtt, vagy egyszerűen csak nem szeretnénk lerontani a gyilkolás/halál átlagunkat a végsőkig, nyugodtan bújjunk meg egy sarokban, és várjuk meg az arra tévedőket. Ehhez a fajta játékmódhoz persze nem árt hangtompítós fegyvert használni, hogy ne hívjuk fel magunkra túl korán a figyelmet, és fontos az is, hogy jól ismerjük a pályát. Léteznek kifejezetten ideális helyek a pályákon, ahonnan hatalmas területet beláthatunk, de ne ragaszkodjunk nagyon ezekhez: előbb-utóbb úgyis kiszednek minket mindenhonnan. A lényeg, hogy esztelen rohangálással a Call of Dutyban nem sokra megyünk, kivéve persze akkor, ha csapatunkban van pár ember, akik nem kívánnak állóháborút folytatni. Abban az esetben pedig, amikor kifejezetten sejtjük, hogy hamarosan felbukkan majd valaki a következő sarkon, nyugodtan hasaljunk le valahova, és várjuk meg a nagy belépőt. Keressük a második emeleti ablakokat, a tetőket, de vigyázzunk, mások is ugyanúgy ismerhetik ezeket a helyeket, mint mi.

4 VÁLASZD KI A SZÁMODRA IDEÁLIS FEGYVERZETET

Mi alapvetően négyféle harcmodort, és az ehhez passzoló fegyverzetet, felszerelés összeállítást különböztettünk meg a játékban, de mivel rengetegféle fegyver található a játékban, konkrét ajánlást nem igazán tudnánk adni senkinek sem, de persze nekünk is megvoltak a magunk kedvencei (lásd doboz).

Először is ott vannak az Assault fegyverek, melyek a legnépszerűbb kategóriának számítanak a játékban. Közepes és nagy távolságra egyaránt jól használhatók, a különféle irányzékokkal, gránátvetővel felszerelve pedig valóban a legideálisabb választás lehet mindenki számára. Ezek közül mi a SCAR-H gépkarabélyt ajánljuk használatra, egészen addig, amíg 52. szinten ki nem tudjátok bontani a F2000-est. Persze szintlépések között érdemes bele-belekóstolni mindegyik újonnan megnyílt változatba, hiszen sok jutalompontot gyűjthetünk be minden egyes variáció használatakor (lőj le 10 embert ezzel és ezzel az irányzékkal, kiegészítővel, satöbbi).

Második csoportként itt vannak a Submachine Gunok, azaz a géppisztolyok, melyek kifejezetten olyan pályákon előnyösek, ahol épületeken belül, szűk utcákon folyik a harc. Ezek a fegyverek ugyan nem sebeznek olyan jól, és nem is hordanak olyan távolra, mint az Assault társaik, de hihetetlen gyorsan magunk elé ránthatjuk őket, és ezt a tényezőt sokan nem veszik számításba, amikor kasztot választanak maguknak. Kedvencünk a P90-es, illetve a később megnyíló Uzi, ez utóbbi a lehető legjobb a kategóriájában. Acog-Sightot

»AJÁNLOTT FELSZERELÉS I.«

Öt alapfelszerelés-típust ajánlunk nektek, melyekben jelöljük az általunk használt Perkeket is. Mivel a lista a saját szánk ízére lett szabva, ehhez egyáltalán nem kötelező ragaszkodni, csupán valamiféle kiinduló pontot jelenthet számotokra.

1. ASSAULT

Elsődleges fegyver: SCAR-H (lvl 8) vagy F2000 (lvl 60) / Kiegészítők: Holographic Sight + Granade Launcher
Másodlagos fegyver: G18 Akimbo (lvl 22) vagy TMP (lvl 58)
Felszerelés: repeszgránát / villanó gránát
Perkek: Bling / Hardline / Last Stand
Megjegyzés:
Alapkategória, amit a legtöbben használnak majd, köztük mi is. A játékstílusunktól függően a gránátvető helyett használhatunk hangtompítót vagy heartbeat sensort is.

2. SMG

Elsődleges fegyver: P90 (lvl 24) vagy Uzi (lvl 44) / Kiegészítők: Red Dot Sight vagy Holographic Sight
Másodlagos fegyver: G18 Akimbo (lvl 22) vagy TMP (lvl 58)
Felszerelés: dobókés / villanó gránát
Perkek: Marathon / Cold-Blooded / Ninja
Megjegyzés:
Közelharcra (CQB) kifejezetten érdemes készíteni egy ilyen kategóriát is, egy-egy pályán hasznossá válhat. A perkkombinációval egy gyors, hátba kerülésre kiváló karakterünk lehet, akivel mindig meglephetjük ellenfeleinket.

»Hasznos ajándék pottyant az égből, itt az AC-130! Csak épületen belül lesz esélyük ellene.

soha ne használjunk ezeken, elég a Red Dot vagy a Holographic, az Acog-Sightnak ott vannak az előbb említett Assault darabok.

A harmadik kategóriába tartoznak a mesterlövészek, aki speciális álcagúnyába burkolózva igyekeznek elrejtőzni mindenki elől, s messziről puffogtatni mindenkire. Bár mindegyik pályán akadnak helyek, ahol többé-kevésbé elrejtőzhetünk orvlövészként, vannak olyan térképek, melyek kifejezetten nem előnyösek ezen játékosok számára. Mindenesetre a legfontosabb, hogy mindig fedezd a hátad egy Claymore aknával, és igyekezz beszerezni Thermal Sightos irányzékot magadnak. E mellé ajánljuk a füstgránátot, amin keresztül csak a hőképet generáló irányzékkal láthatunk át.

Végezetül pedig egy különleges kategória is ott figyel a játékban, ők a „pajzsos fickók”, akikkel akármennyire is furcsán hangzik, iszonyú jól szórakozhatunk. Elsősorban Domination vagy bármilyen nem Team Deathmatch játékmódokon belül érdemes ezt választani, másodlagos fegyvernek pedig érdemes lesz G18-as sorozatlövő pisztolyt tenni a fegyvertáskánkba. Bár lőni nem tudunk ha a pajzsot magunk előtt tartjuk, de amennyiben ránk lőnek, pontot kapunk, valamint extra jutalmat, ha játékostársaink lelövik azt, aki ránk lő. Emellett nagyon hatékony közelharci fegyver is a pajzs, bár a késsel ellentétben nem egy, hanem két ütésre lesz szükség a pontszerzéshez. Külön érdekesség, hogy a pajzs visszaverheti a lövedékeket, és ennek köszönhetően akár ölhet is (shotgunnal, közelről ne lőjünk rá, csúnya baleset lesz a vége), valamint ha másodlagos fegyverre váltunk, a hátunkon cipelve is véd a hátulról érkező támadásokkal szemben.

5 HANGOLD ÖSSZE A PERKEKET A FEGYVERZETTEL

Rengeteg új Perk került a játékba, melyekből egyszerre hármat választhatunk ki minden felszereléstípus mellé. Itt is igen nehéz konkrét példát mondani, hiszen ahány játékos, annyi szokás. Az első Perk helyre kerülnek a leghasznosabb darabok, mint például a Sleight of Hands, amivel villámgyorsan tárat cserélhetünk, vagy a Bling, amivel egyszerre két kiegészítőt pakolhatunk fel fegyvereinkre. Az utolsó kivételével (One Man Army) mindet igen hasznosnak ítéltük ezek közül. A második helyre kerülnek az olyan Perkek, mint például a Hardline, amivel eggyel kevesebb ölés szükséges a Killstreak jutalmak előhozásához, vagy a Cold Blooded, aminek segítségével teljesen eltűnünk a radarról. A harmadik kategóriában találhatjátok az olyanokat, mint a Commando (megnövelt közelharci távolság), vagy a Steady Hands, illetve sokak kedvence, a Last Stand. A közelben található dobozban összeírtuk, melyiket milyen fegyverrel használtuk. Reméljük, hogy hasznát veszitek!

6 NE IDEGESÍTSD FEL MAGAD

A COD (és persze sok más multis játék) hihetetlenmód idegesítő, frusztráló élménnyé válhat, ha olyan játékosokkal futunk össze, akik nem tegnap kezdték az ipart, vagy egyszerűen csak nekünk nem megy a játék. A lényeg, hogy ilyenkor inkább tarts egy kis szünetet ahelyett, hogy még inkább belelovalod magad az egészbe. Keress másik szervert, igyál meg egy üdítőt, vagy szippants egy kis friss levegőt! A lényeg, hogy ha idegeskedsz, az kihat a teljesítményedre is, és így bekerülsz egy olyan spirálba, aminek a végén törött hardverek jelennek meg a környékeden.«

»AJÁNLOTT FELSZERELÉS II.«

3. MESTERLÖVÉSZ

Elsődleges fegyver: ahogy szintet lépünk, úgy nyílnak meg az egyre jobbak. Mindig a legújabbat használjuk / Kiegészítők: Thermal Sight + Hangtompító
Másodlagos fegyver: G18 Akimbo (lvl 22) vagy TMP (lvl 58)
Felszerelés: Tactical Insertion / Füstgránát
Perkek: Bling / Stopping Power / Steady Aim
Megjegyzés:
Keressünk egy jó rálátással bíró helyet, majd valahol a közelben a Tactical Insertiont. Ha pedig ránk találnak és meghalunk, várjunk pár másodpercet az újraszületéssel, majd végezzük ki az illetőt. Ezt követően ne felejtsük el újra letenni a a Tactical Insertiont.

4. KILL-STREAK GYILKOS

Elsődleges fegyver: mindegy
Másodlagos fegyver: Stinger
Felszerelés: mindegy
Perkek: One Man Army / Cold-Blooded / Scrambler
Megjegyzés:
Kifejezetten az ellenséges Harrierek, helikopterek leszedésére érdemes egy külön kasztot tartanunk. Nemcsak rengeteg pontot ér egy-egy repülőgép elintézése, de sok kellemetlenségtől is megkímélhetjük magunkat azzal, ha néha átváltunk erre a készletre. A Cold-Blooded Perk jelen esetben kötelező, ugyanis ha használjuk, nem látnak minket a levegőben portyázó gépek, s így könnyebben levadászhatjuk azokat. Egy AC-130-as gép 400 pontot, egy UAV 50-et, egy helikopter 200-300 pontot érhet.

5. SÜN

Elsődleges fegyver: pajzs
Másodlagos fegyver: G18 Akimbo (lvl 22) vagy TMP (lvl 58)
Felszerelés: repeszgránát / villanó gránát
Perkek: Marathon / Lightweight / Commando
Megjegyzés:
A Domination játékmódban kötelező, de sok más esetben is hasznos lehet, ha pajzzsal indulunk neki a pályának. Ha csapatunk képes összedolgozni velünk, nagyon jól érezhetjük magunkat a golyózáporban. Érdemes a közelharcra fókuszálni és ütni pajzzsal, akit csak érünk.«

SERIOUS SAM HD

Ez nagyon komoly

December elejére megérkezett a Serious Sam című, immáron nyolcéves játék feltupírozott remake változata, amivel olyan érzés volt játszani, mintha időgépbe ültünk volna.

írta» CHRIS

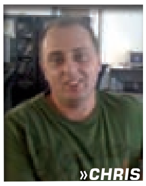
»fejlesztő: Croteam »kiadó: CDV/SeVen M »web: www.serioussam.com

Tíz évvel ezelőtt ha azt mondtuk, FPS, egy teljesen más stílus képe rajzolódott ki előttünk, mint a mai játékosok előtt. Taktikázás még nyomokban sem volt, és az életben maradáshoz életerőcsomagokat és páncélokat kellett összeszednünk a pályán, ha pedig akadt jármű a játékban, azt maximum szétlőhettük, vezetni legfeljebb a Need for Speedben lehetett. A 2001-ben megjelent Serious Sam is ezt a kategóriát képviselte, a konkurensekhez képest annyi extrával, hogy itt hatalmas nyílt terepeken zajlottak az események, ahol megállás nélkül zúdult a nyakunkba a legváltozatosabb szörnysereg, aminek élén többnyire hatalmas géppuskás skorpiók vagy minotauruszok álltak. Fegyvereink az akkoriban szokásos arzenálból kerültek ki: volt köztük dupla csövű vadászpuska, Thompson géppuska, na és persze a jó öreg rakéta- és gránátvető, amit olyan extrább darabok egészítettek ki, mint a lézerágyú. És ezek azok a dolgok, amik a HD változatban újra ránk köszönnek. Most, 2010 küszöbén a horvátországi Croteam gondolt egyet, és a manapság népszerű nosztalgiahullámot meglovagolva elkészítette az eredeti változat HD-sített verzióját, amiben nagyjából csak a látvány változott a nagy elődhöz képest. Az viszont rengeteget. A játék minden videokártyát maximálisan kihasznál, hatalmas felbontásban, nagyméretű textúrákkal a talpunk alatt ölhetjük halomra a számtalan ellenfelet, miközben a modern számítógépeinknek mindez meg se kottyan. Persze a vizuális hatások és maga a látvány meg sem közelíti a Modern Warfare 2-ben látottakat, de az eredeti változathoz képest (no és persze a nemrég megjelent másik remake-hez, a Painkillerhez képest is) igen impozáns képet fest, főleg ha sikerül átverekednünk magunkat az ötödik pálya környékére, ahol kikerülünk a sivatagos környezetből. De higgyétek el, ez nem lesz egyszerű feladat! Amikor először leültünk a Serious Sam HD elé, ujjongva vártuk, hogy elöntsenek minket a nosztalgikus emlékek, de valami egészen más lett úrrá rajtunk. Önbecsülésünket teljesen a földbe tiporta a program. A telepítéskor még azt hittük magunkról, hogy FPS témában otthon vagyunk. Képesek vagyunk kezelni az egeret, jók a reflexeink, hiszen ezeken a játékokon nőttünk fel, ugyan mi baj történhetne? Nos, kérem szépen a Serious Sam vagy nagyon nehéz, vagy mi vagyunk tök bénák (az internetet kutatva az utóbbit kilőttük). Legalábbis egyórányi időt el kell töltenünk vele, mire hozzászokunk ahhoz a gyors reflexeket igénylő, folyamatos egérrángatásos játékmenethez, amit az egész megkövetel magának. Amint rálépünk a pályának egy skripttel körbehatárolt területére, több tucat ellenfél ugrik a nyakunkba, akik elől folyamatosan ki kell térnünk, miközben vadászpuskánkat a lehető legpontosabban igyekszünk a megfelelő irányba mozdítani és veszettül kattogtatni a bal egérgombot. Mindeközben pislogásra, levegővételre gyakran már nem jut idő, s annyira kihasználjuk az agykapacitásunkat, hogy két óra múlva már mehetünk is aludni. Öröm az ürömben, hogy bárhol és bármikor lementhetjük a játékot, akár még a legnagyobb csata közepén is, s mi azt javasoljuk, hogy gyakran tegyétek is meg. A játékban egyébként helyet kapott egy kooperatív játékmód is, ahol 16 szereplő foghat össze a fenevad hordákkal szemben. Itt a játékélmény jóval barátságosabb, ugyanis halál esetén is azonnal újraéledünk, és nincs is más dolgunk, mint hogy a lehető legtöbb pontszámot gyűjtsük be magunknak. Megnyugtató érzés volt váltani az egyszemélyes mód után. A sok frusztráció ellenére a Serious Sam HD egy remek nosztalgiajáték. Már csak a barátságos ára miatt is (cirka 4000 forinton nyitott a Steamen) mindenkinek megér egy próbát. Igaz ugyan, hogy teljesen eltér a mai játékoktól, de mi pont ezt szerettük benne. Amennyiben készek vagytok egy kis vérben gázolós mészárszékre, ahol igazán próbára teszik a képességeiteket, a Serious Sam HD a ti játékotok is.«

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1719

»Ha szeretted az eredetit, vagy kíváncsi vagy, milyenek voltak az FPS-ek tíz éve, akkor ezt ki kell próbálnod. Persze előbb érdemes felkötni a gatyát, ugyanis a program alaposan próbára tesz.



»CHRIS

PRO »Feleleveníthetted a régi érzéseket, ráadásul mindezt igen pofás grafikával felturbózva.

KONTRA »A játékmenet olyan egyszerű, mint egy faék, és sokszor idegesítően nehéz tud lenni 1-1 szakasz.

GÉPIGÉNY» P4 3 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA SM 3.0, 3,5 GB HDD

»74%«

New Super Mario Bros. Wii

A világ leghíresebb vízvezeték-szerelője, annak tesója, és kettejük hobbija, a fényes érmék gyűjtögetése – ez alkotja a Super Mario Bros. lényegét, és mint az a legújabb változatból kiderül, mindez a 21. században is elég a sikerhez.

írta» MIGUEL

KONZOLTESZT

Megtaláltam a gombát! Semlegesítem a gombát!

»fejlesztő: Nintendo EAD »kiadó: Nintendo »web: www.mariobroswii.com »tesztplatform: Wii

Ha van játék, amit nem kell bemutatni, akkor a Super Mario Bros. ilyen: popkulturális jelenség, a világ egyik legismertebb és legsikeresebb márkája, de a népszerűségéről talán semmi sem mond el többet, hogy a szerencsések még a Magyar Televízióban is játszhattak vele, „nyomógombos telefon segítségével”. A Mario Bros. 1983-as játéktermi és 1985-ös NES-es megjelenése óta a sorozat különböző feldolgozása és más stílusú újragondolása hatalmas mennyiségben kelt el (hát még ha a különböző vadhajtásokat és hamisítványokat is ideszámoljuk), és a Nintendo Wii megjelenésekor az egyik legnagyobb kérdés az volt, hogy vajon csak a Super Mario Galaxy csillogó-villogó háromdimenziós világát kapjuk-e meg, vagy lesz új Super Mario Bros. is. Nos lett, és hogy a címe ne zavarjon meg senkit, a bölcs japánok nemes egyszerűséggel az „Új Super Mario Bros. Wii” címet adták neki.

WII-HI-HIII

Ahogy a játékot, úgy a játékmenetet magát sem kell túlságosan hosszan ecsetelni a videojátékokban kicsit is jártas egyéneknek: az oldalnézetes, kétdimenziós pályák a haladásunktól függően jobbra-balra görögnek, és a cél, hogy eljussunk a pálya végét jelző várhoz. Közben különböző ellenfelek, akadályok és az ezek leküzdését segítő (szép magyar nyelven is power-upnak hívott) extrák várnak ránk. Az új változatban szerencsére a megszokott recept maradéktalanul visszatér, kisebb újításokkal, változtatásokkal. A grafika például nagyjából a 20 évvel ezelőtti időket idézi, a világ maga lapos, a karakterek azonban amolyan két és fél dimenzióban pompáznak. A régi ismerősök, mint a kis Marióból nagy Mariót varázsoló gomba, illetve a tűz- és jégvirágok (az említett elemből készült lövedékek hajigálását teszik lehetővé) megmaradtak. Az irányítás úgy maradt a régi, hogy közben egészen új ízt kapott. A többi Wii-s játéktól eltérően a kontrollert vízszintesen elforgatva kell tartanunk, így kapunk egy olyan irányítót, ami gombkiosztásában tökéletesen megfelel a régi világban megszokottnak, viszont egy-egy új elem használatához már kell a mozgást érzékelő technológia: a jégvirágtól kapott jégfröccsel csicsás kis jégkockába zárhatjuk az ellenfeleket, aztán egy kis rázás – nem keverés – után a falhoz (illetve a felénk menetelő sokadalomhoz) vághatjuk őket. Szintén ez a rázós trükk kell az új propelleres mutatványhoz (amit gyorsan el is neveztünk Marikopternek): az egyik új felszedhető bónusz hatására a főhőseink szédítő magasságokba is eljuthatnak téglák vagy egyéb szilárd építmény nélkül (kíváncsian várjuk azt az amerikait, aki bepereli a Nintendót, mondván, az gombázásra és repke-

> »Aki nem akar idegbajt kapni a legújabb Super Mario közben, az jó, ha előre megfogadja, hogy ha érzi magában a növekvő feszültséget, azonnal leteszi a kontrollert (és nem belevágja a tévébe).«

»A SZÜLINAPOKKAL CSAK A GOND VAN

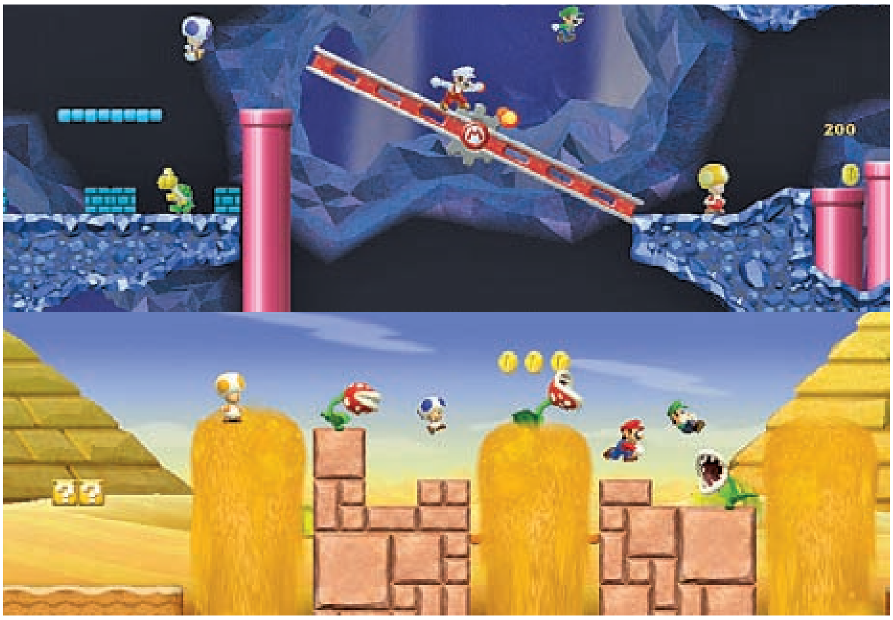
AZ ÚJ RÉSZBEN IS HERCEGNŐMENTÉS LESZ A DOLGUNK – NAHÁT...

Ahogy azt már egyéb platformos változatokban megszokhattuk, a Wii-s részben is a hercegnő elrablása és megmentése körül bonyolódnak az események – Bowser Jr. ezúttal a saját szülinapjáról rabolja el Peach Toadstone kisasszonyt (és a tortáját): hajóra pakolják és elviszik a nőt, mielőtt annyit mondhatnánk, „pizza”. Amíg mi kétségbeesve (és nyilván baromi mérgesen) rohanunk a repülő hajó után, Sárga Toad és Kék Toad egy hatalmas ágyúval alaposan megszórják a világot a különböző power-upokkal. Innentől aztán már csak az a dolgunk, hogy a különböző témájú (sivatag, tenger, jég) világok egész során átrohanva megtegyünk mindent, ami csak szükséges ahhoz, hogy ismét legyen nőnk. (Én mondjuk Mario helyében már biztos felszereltem volna valami légvédelmet.)«

»LUIGI SEGÍT!

MERT EGY IGAZI TESÓ MINDIG MEGJELENIK, HA NAGY A BAJ

A Super Mario Bros. sosem tartozott a könnyű játékok közé, de a mostani változat talán még az eddigieknél is szemetebbre sikerült. Persze mint minden másik játékban, itt is kell egy kis idő, míg az ember megszokja az irányítást meg a körülményeket, de az általunk csak Mario-effektusnak hívott jelenség, vagyis a tökéletesen egyszerű helyzetek megmagyarázhatatlan elbénázása gyakrabban fordul elő, mint azt ép ésszel el lehet viselni. Ha egy pályát túl sokszor bukunk el, megjelenik a lehetőség, hogy Luigi megmutassa, mit kellene tennünk: az öcsénk ilyenkor automatán végigrohan, megmutatja, mit hogy kellene, és a végén választhatunk, hogy megpróbáljuk-e újra a látottak alapján, vagy köszönettel elfogadjuk a segítséget, és továbblépünk a következő pályára.«



»NŐK KIZÁRVA«

Na jó, igazából nem tiltunk le minden nőt a játékról, inkább csak azt mondjuk el, hogy miért nem irányítható a játékban a szőke hercegnő, Princess Peach. Az új Super Mario amúgy sem bővelkedik irányítható karakterekben, hiszen Mario és Luigi mellett a két Toadot kezelhetjük csak, viszont Mario csaja technikai okok miatt nem nyargalászik jobbra-balra: a készítők szerint nagyon nehéz lett volna jól leprogramozni a lány szoknyájának ugrás közbeni viselkedését. Bezzeg a Crysisban megoldották volna...«

désre bíztatja a játékosokat), majd szépen lassan visszaereszkednek, és mehet az újabb repülés. Szintén újítás a pingvingúnya, amit Mario a harmadik világtól kezdve húzhat magára, és ha megteszi, nemcsak a már említett jégkockavarázslat eshet meg könnyedén, de ráadásul sokkal könnyebben közlekedhetünk víz alatt, a víz felszínén, és az egyébként meglehetősen csúszós, azaz szívatós jeges felületeken is. Az ellenfeleket alapból továbbra is úgy intézhetjük el, ha a fejükre (fej hiányában pedig a tetejükre) ugrunk, de a virágoktól kapott lövések is segítenek, és persze a teknősös trükk is működik: csapjunk le egy páncélos hüllőt, és eresszük útjára a kemény csomagot, mindent és mindenkit letarol, akit csak ér – köztük például minket vagy a velünk együtt játszókat is. A mentési rendszer is hasonló a régihez: öt életünk van, ha ez elfogy, nincs semmi baj, leszámítva, hogy az adott világ utolsó mentésétől kezdve kell újra nekilátnunk a pályáknak. Jobb esetben ilyenkor csak az egyes pályák köztes mentései, vagyis a félúton elhelyezett zászlós checkpointok vesznek el, a rosszabb variáció pedig az, hogy a már felszabadított pályák tűnnek el a világtérképről. Sok egyébhez hasonlóan a zene sem újult meg, és itt is hozzátehetjük: szerencsére, ugyanis már-már a szentségtörés kategóriájába esne egy picit is változtatni az évek óta ismerős dallamokon. A zenét közvetetten érintő remek poén, hogy a karakterek is reagálnak: a vonuló ellenfelek időnként megállnak, hogy riszáljanak egyet a refrén taktusaira.

TESÓK ÉS HAVEROK

Ha kicsit gonoszkodni szeretnénk, azt mondanánk, hogy a Wii erejében és teljesítményében nem múlja felül a Mario alapplatformjának számító, két évtizeddel ezelőtti NES-t, azonban az új masina már „családi konzolként" került be a köztudatba, így szinte kötelező a többjátékos mód szerepeltetése. A New Super Mario Bros. sem nélkülözi ezt a lehetőséget, és az igazat megvallva nem is válik kárára a dolog: egy sor egészen új, használható elem kerül elő, ha ketten játszunk (ha négyen, akkor meg a káosz egy egészen új fokozata). Például nagy segítség, hogy a pályán egymást segítve kell végigmennünk, ez pedig nemcsak abban merül ki, hogy egymás fejéről nagyobbat lehet ugrani, de ráadásul akkor sincs baj, ha valamelyikünk meghal – a pálya mindaddig befejezettnek minősül, míg valaki felugrik a végén felállított zászlóra. Az akció közben elhulló játékos a még élők segítségével térhet vissza (legalábbis amíg ki nem futnak a felhasználható életekből): egy szappanbuborékba zárva kering egészen addig, míg valaki ki nem pukkasztja az átmeneti börtönt. Egy dolog azonban a tesztelés első öt percében kiderült, mégpedig hogy a közös játékot bizony szokni kell. Abból, hogy a karaktereknek fizikai tulajdonságaik vannak (vagyis nem futnak át egymáson, hanem beleütköznek a másikba) az lett, hogy eleinte többször gyilkoltuk le egymást mi barátok, mint ahányszor arra a játékba programozott ellenségeknek és veszélyeknek lehetőségük lett volna, de aztán szépen lassan megszoktuk, hogy figyelni kell, mi alá lökjük az előttünk állót. Persze az, ami a kampánymód kooperálását megnehezíti, külön poénfaktor az egymás elleni érmecsatákban: az új játékmódban minimum kettő, maximum négy játékos versenyezhet, hogy a speciálisan kialakított, aranypénztől és meglepő fordulatoktól hemzsegő pályákon ki tud több sárga korongot összegyűjteni – márpedig egy háborúban mindent szabad: tüskébe lökni, szakadékba tolni, teknőssel gyilkolni, fejre pattanni, bónuszokat ellopni…

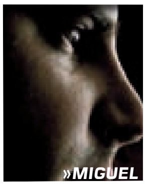
PIZZA GO!

Tökéletesen működik a régi mondás, miszerint ne javítsd meg, ami nem romlott el. A Super Mario Bros. időtlen játék, ami már az első megjelenéskor is az addiktív játékmenet és a kihívás miatt volt siker, és nem a köré rendezett médiacirkusz vagy az aktuális erőgépeket izzadó roncshalommá változtató grafika adta el. Tökéletes választás mindenkinek, aki a sallangoktól mentes játékélményt keresi egy programban.«

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

www.pcguru.hu

»Ritkán mondunk ilyet, de az új Super Mariónak jót tett, hogy nem változott: amikor nincs mit kijavítani, újragondolni és átdolgozni, akkor az a legjobb, ha simán csak kapunk egy jó játékot.



»MIGUEL

PRO» »Csak mint régen: színtiszta kihívás és nettó szórakozás – immár akár multiban is

«KONTRA »Egy kicsit mint-ha nehezebb lenne, mint régebben – persze lehet, hogy simán csak elpuhultunk...

»93%«

XBOX 360: ABLAK A NAGYVILÁGRA

Alig 3 hónapja, hogy írtunk a legutóbbi Xbox 360-frissítésről, és már akkor is jeleztük, hogy az ősz folyamán várható még egy fejlesztés a Microsoft konzoljának területén. Lássuk, mit hozott az új csomag.

írta» BATE

A hírek már előre jelezték, hogy november 17-én fog érkezni a legújabb Xbox 360 dashboard (NXE) frissítés, és mikor aznap bekapcsoltuk a gépeket, a változás azonnal szembetűnt. A megszokott menüsorban új elemek jelentek meg (My Music, My Community), és ezeken belül számos új szolgáltatás vált elérhetővé a felhasználók számára. Facebook, Twitter és Last.fm kliens, továbbá Zune (a Microsoft zenelejátszója, HD videó lehetőséggel) kompatibilitás, és még egy kupac Sky csatornát is nézhet bárki, aki a világ nyugatibb felén lakik, és rendelkezik a csatornához tartozó előfizetéssel. Mivel hazánkban nincs hivatalosan Xbox Live szolgáltatás, így nem minden frissítés (Last.fm, Sky) használható a magyar konzoltulajdonosok számára, és cikkünkben is csak azokat az opciókat vesszük sorra, amiket bármely olvasónk használhat, ha van otthon egy Xbox 360, Live hozzáféréssel és Gold előfizetéssel megspékelve.

1 FACEBOOK

Nagyon sokáig a PC-sek egyik legfontosabb érve az volt a konzolokkal szemben, hogy egy ilyen masinával csakis játszani lehet, másra nem használható. Napjainkra ez a megállapítás már nem állja meg a helyét, hiszen a nextgen konzolok, az Xbox360 és a PS3 lassan-lassan teljes szórakoztató központtá növik ki magukat, már nemcsak játszani, de zenét hallgatni, filmet nézni is lehet rajtuk, sőt, egy ilyen masina mostanában – a ritmusjátékoknak és a karaoke programoknak köszönhetően – elengedhetetlen kellékévé vált a házibuliknak. Ezt fokozta a Microsoft a legújabb frissítésével, hiszen mostantól az Xbox már nemcsak szórakoztatásra, de arra is alkalmas, hogy kapcsolatot tartsunk a külvilággal. A My Community fül alatt található egyik letölthető program a Facebook-alkalmazás, amellyel regisztrálhatunk, illetve már meglévő accountunkkal beléphetünk a világ egyik legnagyobb és legnépszerűbb közösségi oldalára. Természetesen nem minden opció érhető el, így például a magazinunk elejében tárgyalt flash-es mókákkal nem játszhatunk, csak az alapfunkciók között bogarászhatunk. Látjuk az ismerőseink adatait, a személyes üzeneteiket, a képeiket, továbbá mi magunk is megoszthatjuk a közösséggel a gondolatainkat, tallózhatunk a képeink között. Az Xboxos Facebook egyelőre meglehetősen fapados, kiforratlan benyomást kelt, korántsem lehet annyi időt eltölteni vele, mint a böngészős változatával, de ezzel nagy valószínűséggel a Microsoft is tisztában van, így nem lepődünk meg azon, ha a jövőben újabb frissítések és bővítések érkeznek majd ehhez az alkalmazáshoz. Lévén a gamepaddel meglehetősen nehézkes szöveget bevinni, illetve a fényképek nézegetését (ami egyébként egyáltalán nem rossz lehetőség HD tv-n, hiszen még slide show opció is van) hamar meg lehet unni, a Facebook egyelőre inkább érdekes újítás, mintsem hasznos kiegészítő, feltétlenül szükséges a fejlesztése, hogy a játékosok va-

1

»ÚJ PERIFÉRIÁK HAJNALA?«

Cikkünkben többször szóvá tettük, hogy a gépelés nem egy leányálom a Twitter és Facebook alkalmazásokban, még akkor sem, ha az ember rendelkezik a direkt erre a célra kifejlesztett chatpad kiegészítővel. Mivel valószínűleg a Microsoft igen jelentős tőkét ölt abba, hogy a Facebook és a Twitter is elérhető legyen az Xboxon, és nyilván azt szeretnék, hogy a játékosok használják is azokat, mi nem lepődnénk meg azon, ha hamarosan megjelennének a piacon az első, direkt a Facebook és Twitter addictok számára kitalált beviteli eszközök: példának okáért egy komplett Xboxos billentyűzet. Ugyan legendák keringenek arról, hogy bármilyen USB-s eszközt rá lehet kötni a boxra, és azok még működnek is, de nagyon úgy fest, hogy az új frissítéssel a boxos „kontrollerek" számára is új terület nyílik meg...

lóban használják, és hasznosnak véljék. Első körben elérhetővé kellene tenni a Facebookos minijátékokat (pl. Farmville), másrészt meg kellene oldani, hogy a konzol magától is megoszthassa a játékokban elért eredményeinket, mert arra valószínűleg kevesen vállalkoznak, hogy kontroller (vagy chatpad) segítségével tudassák a barátaikkal, hogy megszerezték a húszezredik gamerpontjukat...

2 TWITTER

A Twitter az Xbox második olyan „szolgáltatása", amelynek segítségével érintkezhetünk a külvilággal. Itt gyakorlatilag minden funkciót elérhetünk, amit az alap Twitter nyújt: láthatjuk, hogy milyen üzeneteket, tartalmakat osztanak meg az általunk követett emberek, és mi magunk is számtalan 160 karakteres szösszenetet lőhetünk ki a világhálóra. Ezen felül elérhetjük bárki twitteres adatlapját, kereshetünk a témák között, figyelhetjük az éppen aktuális és legnépszerűbb topicokat. Egyedül képet nem tölthetünk fel, pedig az lenne csak igazán nagy móka, ha a játékokból kilopott képeket (ugye alapból erre nincs lehetőség az Xboxon) megoszthatnánk az ismerőseinkkel. A Twitter tehát nem rossz dolog, habár, akárcsak a Facebook esetében, itt is megvan az a hátrány, hogy kontrollerrel igen macerás a 160 karakteres üzenetek begépelése, szóval még mindig egyszerűbb előkapni egy laptopot vagy egy telefont, ha sürgősen megosztandó gondolatunk támadt. A másik (már a közösségi oldalnál is emlegetett) negatívum, hogy a konzolt nem lehet önállóságra bírni, azaz semmilyen játékos eredmény nem „twittelődik" ki automatikusan. Pedig ha valahol, hát itt lenne értelme, hogy egy automatikus üzenet kimenjen a nagyvilágba, ha éppen szereztünk egy achievementet, vagy kijátszottunk egy játékot...

3 HALO WAYPOINT

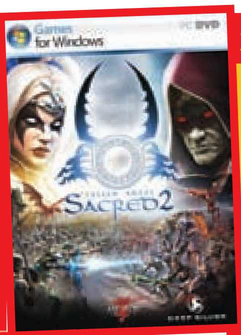
A Halo Waypoint nem a legújabb Xbox-frissítés része, de mivel ez is a közelmúltban vált elérhetővé, így úgy gondoltuk, hogy érdemes ejteni róla pár szót. Egy, a Bungie által összerakott ingyenes programról van szó, egy olyan alkalmazásról, amely lényegében összegzi az Xbox 360-ra megjelent Halo játékokban (Halo 3, Halo Wars, Halo 3: ODST) elért teljesítményünket. A Halo Waypointon belül értesülhetünk a Halo Univerzummal kapcsolatos legújabb információkról, videókat nézhetünk, de ami még ennél is jobb, hogy a program értékeli a Halokban elért teljesítményünket, és ezek alapján rangsorol és jutalmaz minket (azaz az Avatarunkat). Rögtön a letöltést és az első indítást követően az Avatarunk nyer egy kis masinát, ami – ha ezt állítjuk be alapértelmezett tárgynak – a jövőben mindig ott köröz a feje körül, és a továbbiakban, a szintlépések során újabb és újabb cuccokat (sapka, póló, stb.) nyithatunk meg a virtuális énünknek. A programon belül úgy tudunk fejlődni, ha egyre több achievementet gyűjtünk be az egyes Halo játékokban. A program jelöli a legutolsó megszerzett achievementeket, nemcsak Avatar ruhadarabokat, de mindenféle érmeket is szerezhetünk, amelyeket a program egy szépen kialakított menüben számon is tart, sőt, azt is láthatjuk, hogy az Xboxos barátaink hol állnak a ranglistán hozzánk képest. A programban persze azt is láthatjuk, hogy mennyi pontra van még szükségünk a következő szint eléréséhez, így biztosítva motivációt mindenkinek az újabb játékkal töltött órákra, és az újabb achievementek megszerzésére. A Halo Waypoint tehát egy egyszerű, de mégis nagyszerű kis program, amely egyrészt tovább növeli a Halo brand értékét, másrészről pedig arra ösztönzi a játékosokat, hogy minél több időt töltsenek a Halo-világban. Apró érdekesség továbbá, hogy a Lips: Number One Hits után a HW a második olyan játék, ami MS-pontok befektetése nélkül látja el mindenféle eszközökkel és ruhadarabokkal az Avatarunkat.

Ahogy az már három hónapja is látszott, az Xbox 360 folyamatosan bővül, egyre több opció és szórakozási forma érhető el rajta, a konzolunk már nem csupán játékmasina, hanem egy univerzális eszköz, ami igyekszik egyre több igényt kielégíteni. Ugyan a jelenleg elérhető opciók még nem kiforrottak, de egy izgalmas, új irányba mutatnak, és biztosak vagyunk benne, hogy hamarosan ismét fejlődésről számolhatunk be nektek Xbox 360 fronton...«

TOP 5 CLASSIC

Top 5 Classic rovatunk célja, hogy felhívjuk a figyelmeteket olyan játékokra, amelyek ugyan már egyáltalán nem számítanak frissnek, de a maguk idejében kiválóak voltak és manapság igen kedvező áron szerezhetők be. Gyakorlatilag egy gyors vásárlási tanácsadót olvashattok ezen az oldalon, hiszen igazán jó játékokat ajánlunk nektek, mindig meglehetősen baráti árkategóriában.

1.



»SACRED 2: FALLEN ANGEL

Értékelés:
69%
Ára:
4990 Ft

Manapság nem igazán találkozhatunk igazán jó hack'n'slash programokkal PC-n, ami pedig a Diablo harmadik részét illeti, a hírek szerint még legalább két évig nem fog megérkezni szeretett masináinkra. Ilyenkor az ember akaratlanul is visszafelé tekint, hogy mivel is lenne érdemes játszani (apropó: keressetek rá lapunkban a Torchlight cikkre, remek kis klón született), és rögtön beugrik a tavalyi év egyik nagy várományosa, a Sacred 2, ami nem kapott túl jó értékelést, de mindezt a kezdeti hibáknak és a túl nagy gépigénynek köszönhette. Azóta viszont eltelt jó pár hónap, kijött pár patch, és már a kiegészítő is úton van, szóval érdemes ismét odafigyelni erre a programra, mert 5000 forintért bőven megéri az árát.«

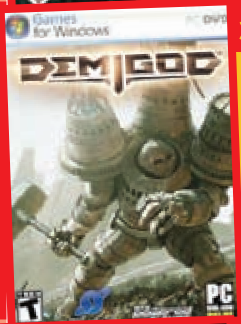
2.

»CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Értékelés:
95%
Ára:
5990 Ft

Már lassan egy hónap is eltelt a legújabb Modern Warfare megjelenése óta, de a világ még mindig COD-lázban ég, és ha már így esett, akkor nem feledkezhetünk meg az Infinity Ward legutóbbi nagy dobásáról, a Modern Warfare 2 előzményéről, a COD4-ről, ami annak idején – éppen 2 éve – teljesen lenyűgözte a szerkesztőségünket. Habár a játék még mindig nem került be a legolcsóbb kategóriába, azért 6000 forintért egy igen jó vételt köszönthetünk a „személyében", és aki eddig nem szerezte be ezt a programot, annak most itt a soha vissza nem térő alkalom. Pörgős single player rész, és olyan multiplayer felhozatal, amit évekig nem untak meg az emberek. Kellhet ennél több?«

3.



»DEMIGOD

Értékelés:
87%
Ára:
4990 Ft

Szerencsére olyan időket élünk, mikor a játékok egyre gyorsabban kerülnek a 8-9 ezer forintos kategóriából a sokkal inkább megfizethető 4-5 ezer forintos ársávba, így a Top5 rovatunkba olykor-olykor már egészen friss játékok is bekerülhetnek. Ilyen a Demigod is, ami nem tévedés, 2009-es program, azon belül is egy stratégia, ahol ugyan nincs single player kampány, de hatalmas multiplayer csaták már igen, érdekes játékmenettel, hatalmas szörnyekkel és hősökkel, igencsak látványos grafikával fűszerezve. Aki tehát szereti a multis játékokat, és szereti összemérni az erejét az internet többi stratégájával, annak kiváló választás lehet ez a játék, hiszen most mindössze 5000 forintért lehet hozzájutni a boltokban.«

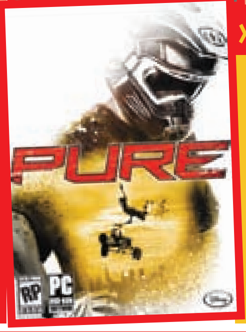
4.

»FALLOUT TRILOGY

Értékelés:
NA
Ára:
2990 Ft

A Fallout olyan név a játékvilágban, ami számos ember szívét dobogtatja meg, főleg ha a sorozat első két részéről beszélünk. Igaz ugyan, hogy idén a magazin mellé már csomagoltuk a két részt, de lehet, hogy akadtak olyanok, akik lemaradtak erről a számról, így az ő figyelmükbe ajánljuk a Fallout Trilogy csomagot, ami az első két epizód mellett tartalmazza még a Fallout: Tactis című alkotást is, ami ugyan nem szerepjáték, de még így is kiváló szórakozás lehet azoknak, akik imádják az Fallout-univerzumot. Ha még nincs meg az első két rész és a taktikai „kiegészítő", akkor most itt a kihagyhatatlan alkalom, de akkor is érdemes beszerezni ezt a pakkot, ha még csak a Fallout 3-mal játszottál.«

5.



»PURE

Értékelés:
90%
Ára:
2490 Ft

Egyre kevesebb valamirevaló versenyprogrammal találkozhatunk PC-n. Vagy a nagy nevektől hangos a sajtó, mint az NFS vagy a Dirt, vagy olyan kevéssé jól sikerült alkotásokat kapunk, mint például az idei év egyik szégyenfoltja, a Fuel. Ha a nagy hírű sorozatok darabjaitól már lábrázást kapunk, és nem ülünk fel a hangzatos marketingszövegeknek, akkor itt is az a megoldás, ha egy kicsit visszatekintünk, hogy milyen régebbi programot érdemes a kosarunkba pakolni. Példának okáért mindjárt itt van a Pure, a tavalyi év egyik meglepetése, az extrém verseny, ahol kizárólag quadokkal lehetett nyomulni, és nemcsak az volt a feladat, hogy eljussunk A-ból B-be, hanem verseny közben extrém mutatványokat is végre kellett hajtanunk. Kiváló választás mindenkinek.«

A KIRÁLY NEVÉBEN

A King Arthur nem nagyon tagadhatja le, hogy a körökre bontott részével merített a korábbi Heroes of Might & Magic játékokból – de vajon honnan merítettek azok? Egy kevésbé méltatott, ám szintén nagyszerű klasszikusból, a King's Bountyból, ami hamarosan már huszadik születésnapját fogja ünnepelni.

írta» STÖKI

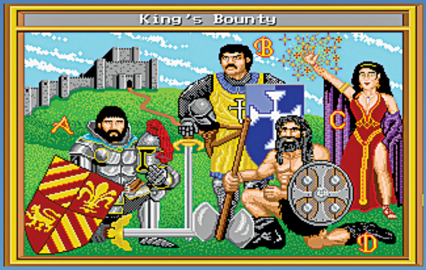
A King's Bounty-t a New World Computing fejlesztőcég készítette, amit még 1984-ben alapított bizonyos Jon Van Caneghem. Az ő vezetésével készült a csapat első két játéka, a Might & Magic című szerepjáték első két része. Az igazi áttörést azonban csak a kilencvenes évek eleje hozta meg nekik: egyrészt ekkor – egészen pontosan 1991-ben – jelent meg a zseniális Might & Magic 3, másrészt 1990-ben a szerepjátékoknak kicsit hátat fordítva kiadták a King's Bountyt.

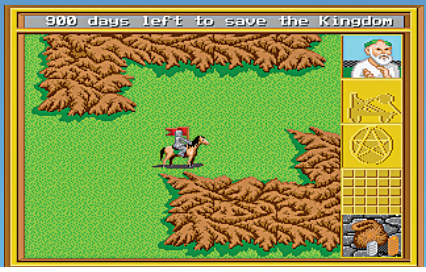
HEROES OF MIGHT & MAGIC 0

A játékban egy fantasy világ királyának hősét irányíthattuk, akinek megadott számú napon belül meg kellett találnia a Rend Jogarát, amíg a jó király otthon haldoklott (a napok száma a nehézségi fokozattól függött). Ilyen vis maior helyzetben persze minden megengedhető, ezért hősünk a világ négy kontinensét barangolta be, hogy sereget toborozzon és kincsesládákból, illetve az elfoglalt ellenséges várakból befolyt adóból fedezze a sereg ellátását. A haddal a jogar rejtekhelyét jelző térkép 25 darabját lehetett összegyűjteni – persze nem kellett mindet, 15-17 darabból már egész jól meg lehetett állapítani, hogy hol rejtőzik a jogar. Ha a hős kiásta a jogart, a játék véget ért. A nehézséget a szűkös időkorláton kívül a kontinensenként egyre durvább szörnyek és ellenséges seregek jelentették, de a hős szintlépéseivel és varázslataival ez sem jelentett azért olyan nagy problémát. A csaták körökre osztva zajlottak egy külön csatatéren, az egyes egységfajták együtt mozogtak – ismerős? Hát persze hogy az, gyakorlatilag a Heroes of Might & Magic játékmenete ilyen. És mind a Heroes egyes egységtípusai – paraszt, lövészek, mitológiai lények, sárkányok –, mind a varázslatai felfedezhetők a King's Bountyban.

GAZDAG ÖRÖKSÉG

A King's Bounty mégsem lett akkora üzleti siker, amikor megjelent – azért bukta sem volt, például egy táblás játékot is kiadtak hozzá –, de amikor öt évvel később egy kicsit szebb formában és a Might & Magic univerzumában köszönt vissza a játékmenet, csöngött a kassza rendesen. Ez volt ugye az első Heroes, ami még több folytatást is megért; a szuper második, még szuperebb harmadik és kicsit gyengébb negyedik részt még a New World Computing készítette (a 2006-os ötödik részt már nem). Közben 1996-ban a 3DO felvásárolta a stúdiót, 2003-ban viszont a kiadó sajnos tönkrement, és ez a patinás fejlesztőcsapat végét is jelentette. A King's Bountyt azonban az utókor is értékelte: 2008-ban megjelent egy belőle készített remake, ami ugyan nem rengette meg a játékvilágot, de jelezte, hogy vannak, akik emlékeznek még a remek elődre.«





A MUMUS:

Megszokhattuk már, hogy karácsony előtt dúskálunk a jó játékokban, erős nevekben, szinte minden kiadó őszre időzíti nagyobb neveit. Idén azonban ez nem így történt, és ennek két fő oka volt: a válság és a Modern Warfare 2. De miért félnek a kiadók ennyire egyetlen játéktól?

írta» STÖKI

Ha egy közepesen tájékozott játékost megkérdeznénk, hogy mi az idei karácsonyi szezon sikerjátéka, azonnal rávágná, hogy a Modern Warfare 2. De ha megkérnénk, hogy mondjon még ötöt, valószínűleg izzadna egy darabig. Volt még Assassin's Creed 2, Dragon Age Origins meg talán a Left 4 Dead 2, ami számít, de más húzónév nem nagyon jelent meg. PC-n a Dragon Age-et leszámítva egyenesen nulla a felhozatal. Pedig egy éve még annyi szépet és jót ígértek mostanra. Csak aztán jött a Modern Warfare 2.

PERCENKÉNT 3264 ELADOTT PÉLDÁNY

Hogy a Call of Duty-széria új folytatása kaszálni fog, az nem volt vitás. A CoD az egyik legsikeresebb sorozat: az első Modern Warfare, ami Call of Duty 4 néven is futott, több mint 13 millió példányban kelt el (ha minden platform eredményét összeadjuk), és nem mellesleg sorra gyűjtötte be a szakmai díjakat. Borítékolható volt, hogy a folytatás is legalább ilyen sikeres lesz, a Modern Warfare 2 az előző hónapokban a legjobban várt játék volt. Meg is felelt a várakozásoknak: a premier napján, november 10-én csak Amerikában és Nagy-Britanniában 4,7 milliót adtak el a játékból, megdöntve a korábbi rekordokat. A legjobb első nap rekordját ugyanis korábban a Grand Theft Auto IV tartotta 3,6 millió példánnyal, szóval a Modern Warfare 2 több mint egymilliót rávert az addigi rekorderre. A becslések szerint a 4,7 milliós eladás pénzben kifejezve 310 millió dollárt jelent, ami szintén rekord. Nemcsak a játékiparban, hanem a szórakoztatóiparban is: a mozifilmek között a legjobb első napi bevételt a legutóbbi Batman-film, A sötét lovag tartja 67 millió dollárral (igaz, ez csak amerikai adat), ezt játszva felülmúlta a Modern Warfare 2 (jóllehet ennyit lazán összehozott egy nap alatt a GTA IV és a Halo 3 is). Az Activision szerint az első öt nap 550 millió dollárt hozott a játék, ami újabb rekord: a GTA IV ennyi idő alatt 500 milliót, a legjobb filmes öt napot produkáló Harry Potter és a Félvér Herceg pedig 394 millió dollárt kaszált.

> »Az MW2-t minden játékos várta. A konkurens kiadók viszont nem...«

IDŐZÍTETT BOMBÁK

Azt azért hozzá kell tenni, hogy a Modern Warfare 2 összehozása irtózatos pénzbe került: a fejlesztésre 40-50 millió dollárt fordítottak, a reklámkampányra és marketingköltségekre pedig 150(!) milliót. De mint láthatjuk, az Activisionnek így is megérte: a Modern Warfare 2 vitán felül az év legsikeresebb játéka. Annyira,

»AZ ARANY TOJÁST TOJÓ GÉPEZET«

Ha valakinek már most elege van abból, hogy az Activision minden évben új résszel bővíti a Call of Duty-sorozat amúgy is széles termékskáláját, az jó, ha felkészül a legrosszabbra, ugyanis a közelmúltban egy újabb fejlesztőcsapat is beszállt a buliba. Az Activision egyelőre nem osztott meg részleteket, így például azt sem tudjuk, hogy pontosan kik alkotják az új gárdát, így csak találgatni tudunk a jövővel kapcsolatban. Az egyik ötlet, hogy a kiadó lazítani akar az Infinity Ward és a Treyarch munkamenetén, és egy harmadik csapat bevonásával több időt igyekszik biztosítani a most kétéves ciklussal dolgozó gyártóknak (vagy hihetünk a gúnyos megjegyzéseknek, és tippelhetjük azt, hogy mostantól minden évben három új CoD lesz). A másik spekuláció egy kicsit hihetőbb: elemzők szerint nem lehetetlen, hogy az Activision evez kicsit az aktuális trendek farvizén, és az új trupp feladata egy Call of Duty MMO összekalapálása lesz – hogy aztán ez a lövöldözésen túl milyen elemeket tartalmazna, nekünk fogalmunk sincs, de a kiadónak nem kell messzire mennie pár ötletért, elég, ha megkérdezik a Blizzardos srácokat, ők mit tennének bele...

hogy a piacot is átformálta megjelenésével: más kiadóknál kész – vagy őszre kész állapotba hozható – játékok kerültek vissza a dobozba, az elmúlt fél-háromnegyed évben sorra jelentették be a nagy nevek csúszásait. Csak jövőre jelenik meg például a Bioshock 2, a God of War 3, a Maffia 2 és a Max Payne 3 – mind akciójáték, és mind bevallottan azért csúszik, mert kiadójuk nem akarta a Modern Warfare 2-vel egy időben megjelentetni. De így járt a Heavy Rain is, ami a fentiekkel ellentétben nem folytatás, hanem új franchise – egy ilyen programnak különösen nehéz lenne egy Call of Dutyval versenyre kelnie. De még a nem akciójátékok között is akadnak olyan csúszások, ahol sejteni lehet, hogy nem azért késnek, mert több idő kellett a fejlesztésre – ilyen például a Mass Effect 2 (ami szerepjáték révén nemcsak a Modern Warfare 2-vel, hanem a Dragon Age Originsszel sem akart egy időben kijönni), illetve a Gran Turismo 5 című autóverseny. És persze voltak még az egyéb halasztások is, ahol tényleg valamilyen technikai probléma miatt tolódott ki a premier – a legfájóbb pont ugyebár a Starcraft 2, amit tavaly még 2009-re vártunk. Mindennek az lett az eredménye, hogy míg a korábbi években karácsony előtt hetente jelentek meg nagy nevek, 2009 őszére alig jutott valami. Persze nem idei találmány az „elhalasztom a játékomat, mert félek a konkurenciától" jelenség. Ez viszonylag bevett trükk a játékiparban, mert a múltban többször volt már példa arra, hogy egy teljesen jó játék bukott, mert rosszkor jött ki. Ilyen volt például az 1998-as Battlezone, ami nem kis név volt – a nyolcvanas évek ataris klasszikusának remake-je –, és újszerűen állt hozzá a valós idejű stratégiákhoz, de történetesen annyi más stratégiával egy időben jelent meg, hogy százezren sem vették meg. Az új névvel (tehát nem folytatással vagy valamilyen film-, esetleg képregényátirattal) próbálkozó játékoknak sokszor ez a veszte. 1999-ben a női főszereplős third person shooter Drakan például messze jobb volt, mint a vele nagyjából egy időben megjelent Tomb Raider IV, mégis alulmaradt vele szemben.

MAJD JÖVŐRE

A jelenség tehát létezik, és most nyilván a válság miatt jelentkezik erősebben, mint a korábbi években. Minden kiadó a végletekig megy óvatosságban, igyekeznek minden lehetséges rizikófaktort kizárni. És mivel idén karácsonykor esélyes, hogy a tavalyinál jóval kevesebb játék fogy – és az eladásból jelentős részt hasít a Modern Warfare 2 –, voltaképpen logikus üzletpolitikai húzás a kész játékok elhalasztása. A kiadóknak kényszerű lépés a halasztott játékok fejlesztőinek jött jól: kevésbé szoros határidőkkel kell dolgozniuk, jobban le tudják tesztelni a játékokat, és esetleg néhány, korábban be nem tervezett plusz finomságot (küldetést, grafikai elemet) is bele tudnak még pakolni a programokba. Akiknek viszont egyértelműen rosszul jött a kiadók elővigyázatossága, azok a forgalmazók és a játéküzletek. A karácsonyi szezont ők szívják meg legjobban: kevesebb játékot tudnak kitenni a polcokra, így a forgalmuk is kisebb lesz, pedig a kereskedők jellemzően év végén tudnak nagyot akasztani. Az sem kizárt, hogy néhány kisebb bolt éppen emiatt fog tönkremenni. Viszont a történteknek lesz egy pozitív következménye is: 2010 első féléve sokkal erősebb lesz a szokásosnál, mert szép sorban megjelennek majd az elhalasztott játékok. Most mindenki meghúzza még magát kicsit, de 2010-ben már fellendülést várnak a játékiparban, amit elő fog segíteni az, hogy sok nagy név már az év első felében megjelenik. És nekünk, játékosoknak sem lesz ez olyan rossz: ugyan most kevésbé tudunk válogatni a valamirevaló újdonságok között, de mire végigtoljuk a Dragon Age-et, éppen megjelenik például a Mass Effect 2. Jövőre minden hónapra jutnak majd remek játékok.«

JÁTÉK-MENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

írta» TIKA

DRAGON AGE: ORIGINS

Szia Tika!
Az lenne a kérdésem, hogy amikor meg kell szerezni azt az urnát a hamvakkal, ami meggyógyítja a manust, ott van az a híd, ami nincs :) (az őr utáni rész), na ott hogy a halálba kell átmenni? Mert én megeshet, hogy hülye vagyok, de nem jöttem rá.
Hálás lennék, ha segítenél!
Ha nem voltam elég érthető, adok még egy kis infót: az a kör alakú terem, ami tele van urnákkal, és ha ráállsz egy cuccra, akkor szellemhíd lesz, ha egy másikra is, akkor igazi.
Előre is köszi: Tara

»A trükk a következő, NEM kell mindenkit átvinni, elég egyetlen embert átjuttatni a hídon. Négyen vagytok, egy ember maradjon, aki majd átsétál, a többiek pedig működtessék a kapcsolókat. A jobb oldalon mindegyik kapcsoló egy dupla elemet aktivál a hídból, a bal oldalon lévő nyomólapok pedig csak egyet-egyet. Fontos, hogy ugyanazt az elemet mindkét oldalról aktiválni kell, különben csak szellemalakként lógnak a hídfők, és nem valós, átjárható hídrészletet kapsz. Az embereinket számozzuk meg fejben, felülről lefelé, 1-4-ig. Az 1. ember menjen a jobb oldalon a második lapra (1.-2. hídfő szellemalak), a 2. ember a bal oldali harmadik kapcsolóra álljon (1. tömör hídfő létrejött), mehet a 3. ember a baloldal hatodik kapcsolójára (2. hídfő is megszilárdult). Most a fennmaradó 4. emberünk lépjen fel az eddig elkészült híd 2. elemére. A 2. számú ember menjen át a túloldalra a 2.-3. hídfőket előhozó kapcsolót megkeresni, ez jobbról a 4. kapcsoló (2. hídfő tömör, 3. szellemalak). Az 1. ember most elmozdulhat, irány a bal oldal első kapcsolója (3. hídfő tömör). A hídon álló 4. ember lépjen előre egyet, így most a 3. elemen áll. A bal hatos kapcsolón álló 3-as számú emberünk menjen át a jobb oldalra az 5. kapcsolóhoz és álljon rá, ezzel a 3.-4. kettős hídfő lesz aktiválva (3. hídfő tömör, 4. szellemalak). Az utolsó lépésben a 2. emberünket a jobb négyről küldjük át bal négyre, és kész...

DIVINITY 2

Szia!
A Divinity 2-vel lenne egy kis gondom, vagyis két kis gondom! Az egyik az, hogy szerény angoltudásom miatt kevésbé értem, amit mindenki hablatyol nekem, ezáltal küldetést se tudok csinálni. Nos, ha van magyarosítás vagy végigjátszás, esetleg bármi más, ami segítene, légyszi írd meg!
A második kérdés, hogy hol találom a játék mentéseit?
A válaszokat előre is kösz!

»Rossz hírek. Magyarosítás nem készül (én legalábbis nem tudok ilyen szándékról), vagy ha készül is, az valószínű nem hivatalos lesz. Ergo több hónap, évek, vagy ki tudja mennyi idő, mire valamelyik fanatikus átrágja magát az irdatlan mennyiségű dialógon. Végigjátszás szintén nincs még magyar nyelven.
A mentés helye: C:\Documents and Settings\Felhasználóneved\Local Settings\Application Data\Divinity 2\Savegames

JERICHO

Szia!
Feltelepítettem a PC Guru teljes játékát, a Jerichót. Elindítom, és azt írja ki, hogy a Jericho.exe hibát észlelt stb. Már vagy 3-4x újratelepítettem, és még mindig ugyanaz a helyzet. Nagyon bánnám, ha pont ezt a játékot nem tudnám kipróbálni. Van valami ötleted, hogy mit tehetnék ez ellen?
Köszi
Schuby

»Először is ellenőrizd a gépigényt, ami P4 2,4GHz, 1GB RAM, GEF6600 vagy Radeon X1600 videokártya, illetve értelemszerűen ennél erősebb. Ha a gépigény oké, akkor nézzük az operációs rendszert, tehát ha Windows 7-ed van, akkor a Jerichót futtasd XP SP 2 kompatibilitási módban (játék parancsikonján jobb egérgomb, Properties, Compatibility fül, és a Run this program in compatibility mode elé tegyél pipát). Ha a gépigény rendben, és nem Windows 7 az op. rendszer, akkor próbálkozz az általános dolgokkal: VGA és hangkártya driver csere, directX ellenőrzése.

Sziasztok!
A segítségeteket szeretném kérni a Jerichóban! Elakadtam A Harag Lángjai pályán, nem tudom, hogy Jonesszal hogy kell felrobbantani a lángszórós olajtartályokat.
Kösz: Dani

»A fal tetején lévő gránátosokra közelíts rá (lehetőleg valamelyik középsőre), és használd Jones elsődleges Astral Projection képességét (E billentyű), innen már egyértelmű lesz.

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Hello Gurusok!
A segítségeteket kérném, a Morrowind nevű játékban akadtam el. A végigjátszást már megnéztem, de az ötödik tesztnél nem bírok tovább menni. Ott akadtam el, ahol Master Aryon elmondja, hogy kiket kell megkeresni ahhoz, hogy Telvanni Hortatorok legyünk. A Tel-Aruhnni elfet már legyőztem, de a maradék három tanácsnokot nem tudom meggyőzni, hogy rám szavazzanak.
Kérlek, magyarázzátok el ezt a részt részletesebben.
Előre is köszi: Dávid

»Gothrent, ha jól értem, már megölted. Az angol walktrough szerint egyébként nem három, hanem még négy tanácsnokot kell meggyőznöd:
Mistress Dratha (Tel Mora): ha férfi karaktered van, és nem vagy tagja a Telvanni háznak, akkor esélytelen, hogy meggyőzd, ergo nyírd ki.
Mistress Therena (Tel Branora felső torony): 30 feletti speechcraft skill kell, vagy éles penge...
Master Neloth (Tel Naga): 70 körüli disposition érték kell a meggyőzéshez.
Master Baladas (Gnisis): Ha a Telvanni ház tagja vagy, akkor minden ceremónia nélkül a tiéd a támogatása, ha nem, akkor a dispositiont megint növelni kell.
Elvileg kinyírhatsz mindenkit, nincs negatív hatása, és úgy is összejön a küldetés, legalábbis a FAQ ezt írja.
A disposition növeléséhez egyébként ajánlom a Telvanni Bug Musk potion vedelését, vagy például a Charm spellt...

CHASER

Szia Guru!
A Chaser cheattel lenne problémám. Nem értem a cheat használatát.
Leírnád részletesebben, hogy hogyan kell használni?
Köszi.
jano95

»Az asztalon, a játék parancsikonján jobb egérgomb, itt Tulajdonságok, aztán a Cél mezőben a ...chaser.exe" után írd oda a - console tagot (...Chaser exe" - console). A játék közben a „0" (nulla) gomb hozza elő a konzolt, itt a \?

paranccsal tudod lekérni, hogy milyen kódok érhetők el, illetve a weben még a következő csíteket emlegetik:
\cht_god - sérthetetlenség
\cht_flymode - repülés
\cht_armor 100 - pajzs 100-ra
\cht_health 100 - egészség 100-ra
\cht_giveall - minden cuccot megkapsz
\cht_weapon * - megkapod a kért fegyvert (* a kért fegyver neve)
A repülés és a sérthetetlenség azt hiszem nem szokott működni, legalábbis ez a tapasztalat...

COD2

Üdvözletem!
Már régóta játszom a CoD-sorozattal, de ilyen hibával még nem találkoztam. Mikor felmegyek egy szerverre, körülbelül 10 percet tudok játszani, és kidob egy ilyen indokkal: „Direct3D loaded". Már próbáltam utánajárni, de fogalmam sincs, hogy mi lehet a baja.
Remélem, te tudsz segíteni, és köszönöm.
Hű olvasótok: bayusz

»Ez a Punkbusterhez kapcsolódó hibaüzenet, tehát fut nálad valami a háttérben, amit a PB Direct3D-s folyamatnak lát, és csalásként értelmez. A Teamspeak kikapcsolása és egy reboot segíteni szokott rajta, illetve ha használsz DXTweakert, az is bezavarhat...

BATTLEFORGE

Hi!
Már regisztráltam a Battleforge-ra, de nem tudok belépni!
Légyszi, írjátok meg, hogy kell belépni!
gugabris

»Ha valóban sikeres volt a regisztráció, amit egyébként a játék nyitó képernyőjén a Create account/Resend password menüpontnál tudsz megejteni, akkor szintén a játék nyitó képernyőjén a felső mezőbe írd be az e-mail címed, alá a választott jelszót, aztán kattints a Play Battleforge menüpontra. Ha itt továbbenged, akkor jó az accountod, ha nem, akkor csinálj másikat. Ha sikerül továbblépni, akkor később ne a szériaszámos, hanem a Play4free mezőt válaszd. A 4. szint után utóbbi úgyis eltűnik, és teljes értékű játékkal nyomulhatsz.

Hello!
Lenne egy kérdésem BattleForge-dzsal kapcsolatban: 1v1-eztem, és nem tudtam megidézni egy szörnyet se, miért van ez? Előre is köszönöm a segítséget!
Tamás

»Szerintem nem nézted meg a tutorial videókat. Bármilyen pályán is kezded, a pálya betöltése után ott lesz előtted néhány kristálylelőhely meg egy monument épület, nos ha ide leteszed az egyik alaplényed (előtte nem építkezel, nem csinálsz semmit), akkor működnie kell a dolognak. A paklidban legyen legalább egy olyan lény, aminek a megidézéséhez egy „gömb" elég (a szörnykártya felső sarkában csak egy darab kör jelzés lehet, mellette még üres kör SEM, ugyanis az üres körök azt jelzik, hogy kell még gömb, azaz monument épület a lény életre hívásához, csak tökmindegy milyen színű). Tehát valószínű azért nem tudsz lényt megidézni, mert nincs egy darab alap, 1 gömbös szörnyed se a pakliban.

SACRED 2

Kedves PC GURU!
Egy nagy segítséget kérnék tőletek! Régóta játszom a Sacred 2-vel, de nem jutok el odáig, hogy megkaphassam a saját hátas állatomat. Van egy olyan érzésem, hogy minden karakter máshogyan kapja meg. Ez esetben, ha tényleg így van, kérlek, mondjátok meg, hogy a driád és a szeráf hogyan kaphatja meg a saját hátas állatát!
Hű olvasótok: KITTI

»A kaszthoz tartozó egyedi hátas állat begyűjtéséhez mindenkinek ugyanazt az egy küldetést kell teljesítenie, ami egyébként az emberek földjén, az Ork ösvény nevű településen kezdődik. Az archeológus nővérét keresd, kék-zöld ruhás leányzó, és ha bármelyik kaszttal végigkövetted ezt a szálat, a végén hozzájutsz a speckó hátashoz.
Kicsit részletesebben itt van leírva: http://tinyurl.com/yz7qcee

PRINCE OF PERSIA

Hi PC Guru!
Elakadtam a fent említett játékban, a királyi kerteknél (Royal Gardens), a tekergetős résznél. Ebből kettő van, és nem tudok rájönni a módjára! Ha tudnátok segíteni, annak örülnék.
Ha van végigjátszása, akkor légyszíves add meg a linkjét!
Köszi: feara

»Van egy Youtube videókból összeállított végigjátszás a http://tinyurl.com/ygua5q4 oldalon, ebből a 26-os pontnál lévő kell majd neked.

GTA4

Üdv Tika!
Tegnap megvettem a GTA 4-et, hogy tudjak multizni. Nos, azzal tisztában voltam, hogy Európából a multit nehéz megoldani, de gondoltam hátha. Hát nem. Már nézelődtem fórumokon, de semmi. Próbáltam sok mindent, de sikertelenül. Tudnál nekem segíteni?

És a másik gondom: úgy a 3. küldetésem következne (Romentől), és amikor az olyan 10-15 méteres körzetébe érek, a játék hibát észlel, és leáll. Moddoltam be pár autót, lehet, hogy ez a gond? Remélem, te tudsz a multiplayerre válasszal szolgálni, mert több reményem nincs.
Üdvözlettel: gamerpro04

»Nagyon sok kérdés érkezett a Live!-val kapcsolatban, tehát ez a válasz azoknak is szól, akik a Batman vagy a GOW kapcsán kerestek meg. A PGO-n ldavid nevű olvasónk a leírások közé kitett egy GTA IV FAQ (LIVE, Social Club, egyéb problémák) című irományt, ami biblikus értékű ebben a témakörben, magyarul mindent tartalmaz. A pontos link: http://tinyurl.com/yzhwrl8
Ami a másik problémát illeti, bőven elképzelhető, hogy a mod miatt fagy, mindenképp azokat kellene leszedni először, és csak utána nyúlnék patch-ek és frissebb VGA driver után.

DARK SECTOR

Sziasztok Gurusok!
A Dark Sectorban (Pléjsztésön3) elakadtam az első pályán, amikor jön a helikopter, és folyamatosan lő rám. Mit kell ilyenkor csinálni? A választ előre is köszönöm.
Üdv.: ahármasgépekinkábbazirodaimunkákravalóak

»Az udvar közepén találsz egy rakás ládát, és az oldaluknak támasztva ott mosolyog egy méretes rakétavető. Kapd fel, a célkeresztet tartsd a kopteren, amíg a befogást jelző tüdüptüdüpöt meg nem hallod, aztán tüzelj. Párszor el kell találni, ám a lényeg, hogy kicsit bújócskázni is kell közben, azaz a ládák/konténerek mögé húzódj be, ha nagyon rád mászna...

MMO

Helló!
Lenne egy kérdésem. Hallottam olyan játékokról, amik havidíjasak. De ezeket a havidíjakat hol kell kifizetni? És például ha megveszek egy ilyen játékot, akkor mennyit kell fizetni a havidíjért?

»Általában két fizetési mód van elterjedve, az egyik, hogy bankkártyával (dombornyomott, vagy netes tranzakciókat támogató típusokkal), vagy Paypal accountról indított átutalással az adott játék honlapján, vagy a játék keretrendszerén belül intézed a fizetést. A másik lehetőség a Gamecard rendszer, elmész a boltba (számítástechnikai szaküzletek, szoftveráruházak, elég sok helyen árulják nálunk is), veszel egy 30 vagy 60 napra jogosító kártyát, ami gyakorlatilag egy kód, ezt beírod otthon a megfelelő mezőbe, és aktiválod az előfizetést 30 vagy 60 napra. Például a World of Warcraft 60 napos gamecardja 7000 Ft körüli összeg.

MODERN WARFARE 2

Üdv!
Nemrég megvettem a Modern Warfare 2-t. Gyenge angoltudásomnak köszönhetően letiltottam a reptéri gyilkolós pályát, és több ismerőst is megkérdeztem, akik azt mondták, hogy ezt nem lehet visszacsinálni. Ti nem tudjátok, hogy valamilyen módon vissza lehetne ezt csinálni?
Előre is kösz.
Üdv: winner

»Gyanítom én is, hogy reinstall kell hozzá, de kering a neten egy „mission unlocker" nevű cucc, ez elméletileg elérhetővé teszi az összes küldetést. Innen például letölthető (reg. szükséges): http://tinyurl.com/y969xfk

NEM CSAK A SZEMNEK
ACER T230H

Egyre több gyártó jelent be olyan monitort, ami nem hagyományos, hanem érintésérzékeny kijelzővel rendelkezik, ehhez a táborhoz csatlakozott most az Acer is.

Ha már lúd, legyen kövér – gondolhatták az Acernél, hiszen az első érintésérzékeny monitorukat rögtön multitouch képességekkel is ellátták. A T230H leendő tulajdonosai így elnéző mosollyal tekinthetnek majd iPhone-t birtokló ismerőseinkre, hiszen míg utóbbiak csak egy pár centis, addig előbbiek egy 23 colos kijelzőt taperolhatnak. Az 1920x1080 képpont felbontású monitor TN panelt kapott, ebből következően a betekintési szöge a szokásos 160 fok. Fényereje 300 cd/m2, válaszideje 2ms, dinamikus kontrasztja pedig 80000:1 (a valódi kontraszt értékét nem adja meg a gyártó). A kép adatok fogadására szolgáló D-Sub, DVI és HDMI csatlakozók mellett USB portot is találunk a megjelenítőn, ami arra szolgál, hogy az érintésérzékeny panel jeleit továbbítsa a PC felé. Említést érdemel még, hogy a T230H beépített hangszórókat is kapott. E sorok írásának idején a monitor hazai ára és elérhetősége még nem volt ismert, tőlünk nyugatabbra a tervek szerint 350 euros áron kerül majd forgalomba 3 év garanciával.«

A LEGBRUTÁLISABB VGA
AMD RADEON HD 5970

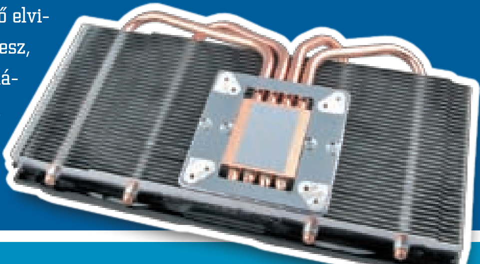
Az AMD teljes pályás letámadást indított VGA fronton, a hadművelet részeként most bejelentették a földkerekség eddigi leggyorsabb VGA kártyáját.

Mint ahogy az utóbbi időben megszokhattuk, a leggyorsabb VGA most is két GPU összeházasításából született, jelen esetben két HD 5870-et pakoltak egymás mellé. Ennek eredményeként 3200 stream processzor, 160 textúrázó és 64 ROP egység dübörög a szörnyetegben – ehhez 2GB DDR5 memóriát kapunk körítésnek. Bár az 5870-hez képest visszavettek az órajelekből – 850/1200 MHz helyett 725/1000 MHz-en mennek a GPU-k illetve a memóriák – a fogyasztás így is a 300 Wattos értéket verdesi teljes terhelés mellett, üresjáratban viszont csak 42 Watt. A kártya egyszerre három kijelzőt tud meghajtani, így ha a monitorokkal körbebástyázzuk magunkat – afféle mátrixos stílusban – akkor akár 7680x1600 képpontos felbo-ntásban is játszhatunk. Már több gyártó is bejelentette HD 5970-es modelljét, de lapzártáig pontos hazai árakról nem kaptunk információt. A kinti 600 dollár/500 euro körüli árcédulákból ítélve itthon mintegy 140-150 ezer forintos árra számíthatunk. Így bizonyosan kijelenthetjük, hogy a HD 5970 miatt nem kell majd hosszú tömött sorokon átrágni magunkat, ha be akarunk jutni egy számtech boltba.«

HŰVÖSRE TETT VGA-K
ARCTIC COOLING ACCELERO TWIN TURBO PRO

A remek hűtési megoldásairól ismert Arctic Cooling bejelentette középkategóriás Accelero Twin Turbo elnevezésű VGA hűtőjének továbbfejlesztett, Pro változatát.

Elődjénél nagyobb légkavarókat kapott az új hűtő, mivel a 80mm-es ventilátorokat 92mm-es, PWM vezérlésű példányokra cserélte a gyártó. Fordulatszámuk 1000 és 2000rpm között változhat, légszállításuk legfeljebb 54CFM, ami egy legfeljebb 120W TDP-vel rendelkező VGA hűtéséhez elegendő. A GPU-tól négy hőcső vezeti el a meleget a 35 lamellából álló bordához. A gyári adatok szerint egy HD4870 esetén a gyári hűtőnél 7 fokkal hűvösebben tartja az új Arctic Cooling borda a GPU-t – jóval csendesebb működés mellett. A Twin Turbo Pro a következő kártyákkal kompatibilis: Radeon HD 5870, 4890, 4870, 4850, 4830, 3870, 3850, 2600, 2400, X1950, X1900, X1800, X1650, X1600, X1550, X1300; GeForce GT240, GTS250, 9800GTX+, 9800GTX, 9800GT, 9600GT, 8800GTS(G92), 8800GT, 8600, 8500, 8400, 7950GT, 7900, 7800, 7600, 7300, 6800, 6600. A hűtő elvileg decemberben már kapható lesz, de hazai arról még nincs információ, tőlünk nyugatabbra a tervek szerint 35 eurot kell majd érte leszurkolni.«



KITÁGUL A TÉR ASUS G51J 3D

Az Asus piacra dobta az első olyan játékosoknak szánt noteszgépet, amihez az nVidia 3D szemüvegét alaptartozékként mellékelik.

Korábban már olvashattatok egy részletes tesztet az nVidia 3D Vision-ről, ami egy 3D szemüvegből, egy jeladóból és a megfelelő meghajtó szoftverből áll. Az Asus most gondolt egyet és a noteszgép-gyártók közül elsőként mellékeli az említett rendszert legújabb, játékosoknak szánt laposgépe mellé. A G51J 3D elnevezésű gépben természetesen nVidia videokártyát találunk, jelesül egy Geforce GTX 260M teljesít szolgálatot, 1GB DDR3 fedélzeti memóriával karöltve. Az említett vezérlő egy 15.6˝ méretű, LED háttérvilágítású TFT kijelzőt hajt meg, aminek 1366x768 képpont a felbontása. Igazi erőgépről lévén szó, a központi egység szerepét egy Core i7 720QM CPU tölti be. Ehhez legfeljebb 4GB-nyi, 1066MHz-es DDR3 memória társulhat, a modulok két SO-DIMM foglalatban helyezhetők el. Merevlemezek számára két meghajtóhely áll rendelkezésre, amelyekbe 250, 320 vagy 500 GB-os példányokat pakolhatunk. A kiegészítő szolgáltatások között megtalálható többek között a HDMI kimenet, eSata port, 2 megapixeles webkamera, 8 az 1-ben kártyaolvasó, Wi-Fi, Bluetooth valamint a Firewire port is. A hátizsákkal és gaming egérrel szállított gép piacra kerülésének dátumával és várható árával kapcsolatos információk lapzártakor még nem álltak rendelkezésre.«

KICSI, DE FELTŰNŐ DELL ZINO HD

A Dell új minigépét elsősorban nappalikba szánják, multimédia feladatok ellátására, ennek megfelelően képes Full HD filmek lejátszására is.

Nagy sikernek örvendenek a viszonylag olcsó, kis fogyasztású, kis méretű gépek vásárló között az Intel Atom alapú rendszerek. A Dell mégsem ezt az utat választotta, új mini PC-jük ugyanis AMD processzorok köré épül. Alapkiépítésben egy AMD Athlon 2650e (512K L2, 1.6GHz) procit kapunk, míg a legerősebb választható opció az AMD Dual Core Athlon Neo X2 6850e (1MB L2, 1.8GHz). A legolcsóbb változat 2GB 800MHz-es DDR2 memóriát tartalmaz, amit legfeljebb 8GB-ra bővíthetünk. A Zino HD-ben egy Radeon HD3200 típusú integrált VGA kártya teljesít szolgálatot, ha ennek nem lennénk megelégedve a teljesítményével, akkor kérhetünk egy 512MB-os HD 4330-at. Háttértárolónak 250GB és 1TB közötti kapacitású, 7200 ford/perc sebességű merevlemezek közül válogathatunk. Optikai meghajtó gyanánt egy 8x sebességű DVD író szolgál, amit opcionálisan egy Blu-Ray olvasó/DVD író kombóra cserélhetünk. A választható opciók között többek között szerepel billentyűzet, egér, Wi-Fi, hangszórók illetve különböző szoftverek. Operációs rendszerként Windows Vista vagy Windows 7 választható. A Zino HD itthoni elérhetősége és várható ára e sorok írásakor még nem ismert, a tengerentúlon – kiépítéstől függően – 230 és 650 dollár közötti áron kerül forgalomba..«

ÚJ KOR HAJNALA
ENERMAX AURORA MICRO WIRELESS

Az Enermax elsősorban kiváló minőségű tápegységeiről ismert a felhasználók körében, azonban ezúttal valami egészen mást mutattak be.

Normál PC használat esetén a rádiós billentyűzetek semmilyen előnyt nem jelentenek vezetékes társaikkal szemben, hiszen ilyenkor a gép és a klaviatúra jellemzően egymás közelében van. Ellenben ha számítógépünket – legyen az asztali PC vagy egy HTPC – valamilyen nagyobb képet előállító kijelzőre (TV, projektor) kötjük, amit messziről nézünk, máris fordul a kocka. Ilyenkor bizony nagy könnyebbséget jelent egy rádiós billentyűzet, s ha már ilyet használunk a nappaliban, akkor nem árt, ha a komfortos kezelhetőség mellett jól is néz ki. Pontosan ezen igények kielégítésére mozdult rá az Enermax az Aurora Micro Wireless nevű billentyűzetével. A rendkívül designos, szálcsiszolt alumínium vázzal bíró eszköz legfeljebb 10 méter távolságból tud kommunikálni a vevőjével. Helyet kapott rajta egy egérgörgő, két egérgomb és egy trackball is (így nincs szükségünk külön egérre), aminek felbontása 400, 800 vagy 1200 dpi-re állítható. Az Aurora Micro Wireless hazai elérhetőségéről illetve áráról lapzártáig nem kaptunk információt, különböző internetes webshopokban azonban már megrendelhető (ezüst és fekete színben), s 75 eurot kell fizetni érte.«

SZÉDÍTŐEN GYORS PENDRIVE

SUPER TALENT RAIDDRIVE

Az USB 3.0 szabványt támogató eszközök a vártnál lassabban veszik át az uralmat az előző éra képviselőitől, mindenesetre most a következő generáció egyik első tagját köszönthetjük.

A Super Talent tálalásában érkezik az első USB 3.0 kompatibilis pendrive. Az ezüst-fekete színekbe öltöztetett meghajtó a felületes szemlélő számára gyakorlatilag semmiben sem különbözik a ma szokásos eszközöktől. A szemfülesebbek azonban az USB csatlakozót látva kiszúrhatják, hogy itt azért komolyabb szerkezetről van szó. Mint azt egyik korábbi, az USB 3.0-át bemutató cikkünkben megírtuk, az új csatlakozó bár különbözik az eddigiektől, de természetesen kompatibilis azokkal. A RAIDDrive három különböző kapacitással fog forgalomba kerülni, mégpedig 32, 64 és 128 GB-os

méretben. Az adatforgalmat a szokásos módon egy LED jelzi. S akkor jöjjön a lényeg, azaz a sebesség: USB 3.0 porton keresztül normál esetben 200MB/s környékét verdesi a tempó, azonban ez még nem minden. Ha az operációs rendszerünk támogatja az UAS (USB Attached SCSI) protokollt, akkor 320MB/s-ra is felmehet a sebesség, ami már igen jól hangzik (közel 10x gyorsabb az USB 2.0-nál megszokottnál). A meghajtó árával kapcsolatban egyelőre semmilyen információ nem áll rendelkezésre, azonban a netes források szerint már december folyamán kapható lesz, élettartam garanciával.«

HÍVOGATÓ MÉLYSÉG

RAZER ABYSSUS

E havi második gaming egerünk gyártóját nyilván nem kell bemutatnunk, Razerék legújabb rágcsálója a kicsit misztikusan csengő Abyssus nevet kapta.

Gyártója szerint az Abyssus tervezésénél fontos szempont volt, hogy ne legyen nagyon elszállt ára, azaz többen megengedhessék maguknak a beszerzését. Ennek megfelelően nem lézer, hanem optikai szenzort kapott. Ennek segítségével 3500 DPI felbontás érhető el, ami a mai mezőnyben közepesnek mondható. Az érzékelő másodpercenként nagyjából 3 méteres elmozdulást és 15G gyorsulást képes lekezelni. A felbontást szükség esetén levehetjük 450 illetve 1800 DPI-re. Szintén állítható, hogy másodpercenként hányszor küldjön jelet az egér a számítógépnek, ez az érték 125 vagy 1000 lehet, előbbi normál használathoz, utóbbi pedig játékhoz ajánlott. A jobb és balkezesek számára egyaránt használható rágcsálón 3 programozható gombot találunk. A könnyed siklásról az Ultraslick fantázianevű teflon talpak gondoskodnak. Hazai árral még nem szolgálhatunk, azonban a Razer webshopjából a türelmetlenebbek már most megrendelhetik az Abyssust, birtoklási vágyunk kielégítése jelen esetben mintegy 40 eurónyit könnyít a pénztárcánkon.«

RAGADOZÓ AKCIÓBAN

RAPTOR GAMING M3X

A játékosoknak szánt perifériák gyártására szakosodott Raptor egy új egeret mutatott be, ami minden olyan tulajdonsággal rendelkezik, amit manapság egy „virtuális fegyvernek” birtokolnia kell.

Olyan jellegű egymásra licitálás kezd kibontakozni a gaming egerek gyártói között, mint amit a digitális fényképezőgépeknél láthat(t)unk: természetesen a „ki tud nagyobb felbontással előrukkolni" c. játékról van szó. A Raptor legutolsó licitje az M3x-el 4800 DPI, ha nincs szükségünk ilyen extrém érzékenységre, akkor ezt több lépésben, egészen 400 DPI értékig csökkenthetjük. A jobb kezes játékosok számára készült rágcsáló – ahogy az illik – USB-n keresztül kapcsolható a számítógéphez. A komfortos használatot az állítható súlyelosztás, a speciális bevonat és a különböző talpak segítik. A görgővel együtt 7 gombot számlálhatunk meg az M3x-en, amelyek értelemszerűen programozhatóak is. Az egérhez – könnyítendő a LAN partykra járás nehézségein – két tokot mellékelnek, egyet magának az egérnek, s egyet a súlyoknak. Mire e sorokat olvassátok, már kapható lesz az egér, hazai elérhetőségről még nincs információ, annyit azonban már tudunk, hogy tőlünk nyugatabbra 70 eurót kell kicsengetni érte.«

KIGYÚRT MEGHAJTÓ OCZ COLOSSUS

Az SSD-k ma még általában jóval kisebb kapacitásúak, mint a merevlemezek, az OCZ most bejelentett, legnagyobb Colossus meghajtója esetén azonban szó sincs ilyesmiről.

Már akkor is első látásra gyanús lehet az OCZ új egysége, ha még egyetlen műszaki adatát sem láttuk. Gyanúnkat pedig egyszerűen fizikai méretei keltik fel, hiszen az SSD-ket általában 2.5" formátumban készítik a gyártók, a Colossus viszont egy 3.5" méretű meghajtó. A legnagyobb piacra kerülő változata 1024GB-os, ami bizony már egy kellemesen használható méret. S hogy ne érezze magát egyedül, s teljes legyen a család, készül majd belőle 512GB, 256GB és 128GB kapacitású változat is. Az alumíniumházba épített, MLC felépítésű meghajtók tartósan 220MB/s olvasási és írási sebességet tudnak felmutatni (a legkisebb drive tartó írási sebessége max. 140MB/s), ami esetenként felmehet 260MB/s-ra is. A 128MB cache memóriával bíró egységek elérési ideje kevesebb mint 1ms. Itthoni árakról még nem áll rendelkezésre információ, de talán jobb is, egyelőre elég, ha az USD-ben megírt árcédulák láttán kapkodunk a szívünkhöz. A legnagyobb, 1TB-s verzió ugyanis 2200, az 512-es 1200, a 256-os 650, míg a legkisebb 128GB-os 300 USD áron kerül forgalomba a tengerentúlon.«

TEMPÓS EVOLÚCIÓ

NZXT TEMPEST EVO

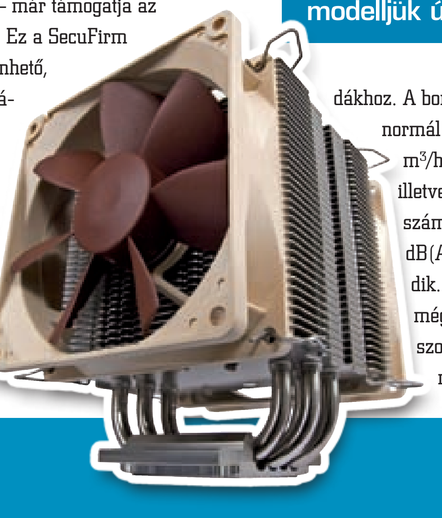
Az NZXT mostanában rámozdulni látszik arra a stratégiára, hogy jó minőségű házait is viszonylag baráti áron adja, a Tempest Evo esetén is ezt az irányvonalat követik.

Egyik korábbi modelljét – a Tempestet – gondolta tovább az NZXT a most bejelentett ház fejlesztésekor. Napjaink divatirányzatának megfelelően az új ház nem csak kívül, de belül is fekete, s annak érdekében, hogy ebben bármikor gyönyörködhessünk, átlátszó oldallapot kapott. Az E-ATX kompatibilis (ez nagy méretű VGA kártyák, tápegységek illetve alaplapok fogását teszi lehetővé), acélból készült midi torony komoly szellőzéssel rendelkezik. Az előlapon két, az oldallapon pedig egy 120 mm-es, kék LED-el megvilágított ventilátort találunk, a hátlapra szintén egy 120 mm-es példány került, míg a ház tetejére két 140 mm-es. Meghajtók számára összesen 9 helyet találunk, ezek részben átvariálhatók, hogy 5.25 vagy 3.5 méretű egységek fogadására legyenek alkalmasak. A Tempest Evo-hoz opcionálisan kérhető egy 500W-os tápegység, ami alul kap helyet. A ház hazai piacra kerülésének dátuma és várható ára még nem volt ismert lapzártakor, de neten keresztül már megrendelhető, a tengerentúlon 90 dollár körüli összeget kérnek érte.«

RÁNCFELVARROTT HŰTŐ

NOCTUA NH-U9B SE2

A Noctuától futószalagon érkeznek a procihűtők, az előző számban bemutatott felső kategóriás megoldásuk után, most az egyik középkategóriás modelljük újragondolt változatát jelentették be.



Legfontosabb újításként talán azt lehetne kiemelni, hogy az új SE2 változat – elődjével szemben – már támogatja az LGA1156 és LGA1366 foglalatokat. Ez a SecuFirm 2 felfogató mechanizmusnak köszönhető, így gyakorlatilag az összes manapság használatos procifoglalatra (LGA 775, 1156, 1366, Socket AM2, AM2+, AM3) felszerelhető a hűtő. Lévén mostanában nem történnek nagy csodák (kicsik sem) CPU hűtő fronton, így ez a példány is a már évek óta jól bevált sémát követi felépítés terén. A processzorral egy réz talp érintkezik, amitől – jelen esetben – négy hőcső szállítja el a meleget az alumíniumból készült bordákhoz. A bordára két 92mm-es ventilátort szerelhetünk fel, amelyek normál esetben 1600 percenkénti fordulaton dolgoznak, 64,3 m^3/h légszállítás és 17,6 dB(A) zaj mellett. A mellékelt L.N.A. illetve U.L,N.A. nevű ellenállásokkal csökkenthető a fordulatszámuk, előbbi használatával 1300rpm, 52,6 m^3/h és 13,1 dB(A), míg utóbbival 1000rpm, 41,1 m^3/h és 7,9 dB(A) adódik. A hűtő itthoni áráról illetve piacra kerülésének idejéről még nem áll rendelkezésre információ, neten keresztül viszont már rendelhető lesz mire a Guru jelen száma megjelenik, várhatóan 50 euró körüli áron.«

2009 LEGJOBB VÉTELEI

KARÁCSONYI HARDVERAJÁNLÓ

írta» Horváth Patrik

» Idén is folytatjuk a Guruban évek óta megszokott hagyományt, így karácsony közeledtével elkészítettük nektek a legjobb hardveres vételeket tartalmazó ajánlónkat. Ezúttal némileg változtattunk az eddigi sémán, hogy még jobban áttekinthető és még hasznosabb összeállítást tárhassunk elétek: a következő oldalakon nem kevesebb, mint 12 kategóriában találjátok meg a szerintünk legjobb választásokat. Minden termékcsoportban egy olcsóbb, remek ár/teljesítménnyel bíró, és egy drágább, de nagyobb tudású terméket ajánlunk. A termékkategóriákat természetesen úgy válogattuk össze, hogy minden fontos hardverelemről szó essen, ami egy vérbeli PC-s játékos érdeklődésére számot tarthat. »

PROCESSZOROK: NÉGY MAG MÁR NEM LUXUS

Az idei év nagyon termékeny volt, legalábbis ami a CPU-piacot illeti. Ez főként az AMD-nek köszönhető, hiszen az alsó- és középkategóriában ők szolgáltatták a legtöbb újdonságot. Míg az Intel ült a babérjain, és gyakorlatilag semmit nem csinált, addig az AMD a Phenom II-vel megkezdte hódító körútját. Bár a processzor kezdetben nem számított jó vételnek, az idő előrehaladtával folyamatosan olcsóbb lett, tavasszal ráadásul három-, nyáron pedig kétmagos változattal is bővült a paletta. Piacra került a népszerű Athlon 64 X2 utódja is az Athlon II X2 személyében, ami mai napig az egyik legjobb ár/teljesítmény mutatóval rendelkező processzor. Ebből is megkaptuk előbb a négy-, később a hárommagos változatot, és míg utóbbi valószínűleg nem lesz túl népszerű, az X4-ek egész szépen fogynak. Az Intel ezzel szemben egyetlen újdonságot mutatott fel, igaz ez is elég volt ahhoz, hogy bankot robbantsanak. Az ősz elején megjelent LGA1156-os foglalatba passzoló Core i5 750 hamar elérte a sokak számára megfizethető árszintet, ráadásul a hozzá való P55-ös alaplapok is 25 ezer forint körül kezdődnek. Nem meglepő tehát, hogy az általunk ajánlott két termék a két legjobb mutatóval bíró processzor, az Athlon II X2 245 a maga 14 ezer forintos árával a költséghatékony, a Core i5 750 pedig a felsőkategóriás gamer gépek ideális tartozéka.

AMD ATHLON II X2 245

Magok száma	2
Órajel	2,9 GHz
L2 cache memória	2x1 MB
L3 cache memória	nincs

PRO: árához képest remek teljesítmény, jó tuningpotenciál, alacsony hőtermelés

KONTRA: L3 cache memória hiánya

Ár **14 ezer Ft**

INTEL CORE I5 750

Magok száma	4
Órajel	2,66 GHz
L2 cache memória	4x256 kB
L3 cache memória	8 MB közös

PRO: a ma kapható egyik leggyorsabb processzor, páratlan tuninglehetőségek, remek fogyasztási mutatók, beépített memória- és PCI-Express vezérlő

KONTRA: gyenge gyári hűtő

Ár **45 ezer Ft**

PROCESSZORHŰTŐK: SZINTE MEGÁLLT AZ IDŐ

A hűtési technikák idén sem változtak, továbbra is a jó öreg hőcső-ventilátor páros az uralkodó. Az egyetlen vérfrissítést az Intel LGA1156-os foglalata hozta, amely ellehetetlenítette az eddigi megoldások felapplikálását. Egy-két gyártónál felbukkantak ugyan opcionálisan megrendelhető felfogató kitek, de a felhasználóknak a légkavarók döntő többségétől meg kellett válniuk, ha fejleszteni szerettek volna. Már a nyár végén elérhetők voltak viszont olyan új coolerek, amelyek előre biztosították a kompatibilitást az új CPU-foglalattal, ilyen volt többek között a Zalman legújabb tornya is, amely a CNPS-10X Extreme nevet kapta. A hatalmas hűtő 12 centis ventilátorral rendelkezik, és fordulatszám-szabályzója a felső műanyag házba van beépítve, amelyet igény szerint levehetünk és a ház bármely pontján elhelyezhetünk. Alacsony fordulatszám mellett rendkívül halkan teszi a dolgát és jól is hűt, ráadásul maximális zajszintje se túl magas, ha nagyon szükségünk lenne némi többlethuzatra. Sajnos az ára egyelőre túl magas, így csak azoknak ajánljuk, akik hajlandók megfizetni a Zalman nevet és a könnyű szerelhetőséget. Az olcsóbb régiókban egyértelműen az Arctic-Cooling Freezer 7 Pro új kiadása (rev.2) viszi a prímet, a ma kapható összes létező processzorfoglalatra felmászik, és az árához képest a teljesítménye is rendben van.

ARCTIC-COOLING FREEZER 7 PRO REV.2

Támogatott foglalatok: Socket 939/AM2/AM2+/AM3, LGA775/1156/1366

Ventilátor mérete:	92 mm
Fordulatszám:	900-2500 rpm
Zajszint:	20-38 dB(A)

PRO: a ma kapható bármely CPU-ra felmegy, viszonylag halk működés, árához képest jól hűt, gumi rezgéscsillapítók

KONTRA: Intel processzorok felfogatásához ki kell venni az alaplapot

Ár **5 ezer Ft**

ZALMAN CNPS10X EXTREME

Támogatott foglalatok: Socket 939/AM2/AM2+/AM3, LGA775/1156/1366

Ventilátor mérete:	120 mm
Fordulatszám:	1000-2150 rpm
Zajszint:	20-39 dB(A)

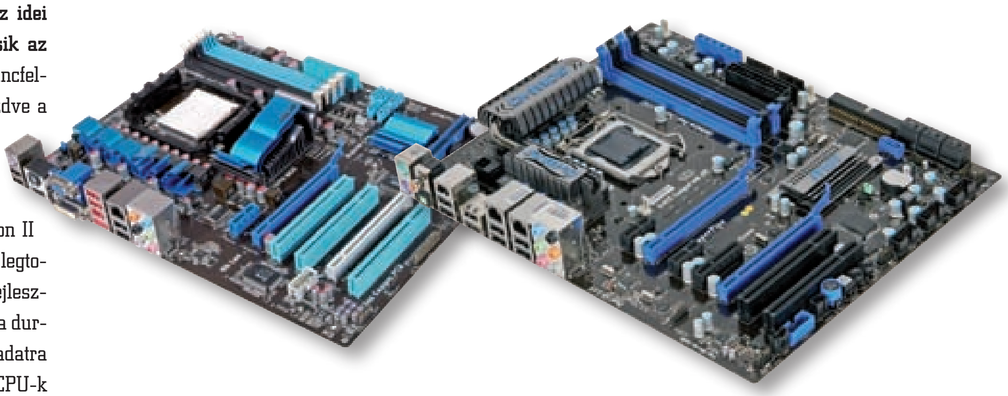
PRO: a ma kapható bármely CPU-ra felmegy, PWM alapú fordulatszám-szabályzó, halk működés

KONTRA: bizonyos alaplapoknál belelóghat a legszélső RAM-foglalatokba

Ár **16 ezer Ft**

ALAPLAPOK: JOBBNÁL JOBB CHIPKÉSZLETEK

Két siker-chipset létrejöttét köszönhetjük az idei évnek, az egyik az AMD-féle 785G, a másik az Inteles P55. A 785G a népszerű 780G ráncfelvarrott változata, amely már első perctől kezdve a Socket AM3-mas processzorokhoz készült. (Van belőle sima AM2+os verzió is DDR2-es foglalatokkal.) A 785G legnagyobb előnye a tuningra való hajlam, a Phenom II és Athlon II processzorokat ezekben a deszkákban lehet a legtovább nyúzni, ráadásul a minimálisan továbbfejlesztett, és az alaplapra integrált Radeon HD4200 a durvább játékon kívül bármilyen multimédiás feladatra alkalmas. Az Intel az LGA1156-os Core i5-ös CPU-k premierjéhez igazította a P55-ös chipset debütálását, ám a processzor késett, így fordulhatott elő, hogy az alaplapokat már kapni lehetett, csak éppen nem volt mit beletenni. Ezek a termékek abszolút a középkategóriát célozzák meg, a legolcsóbb változatokat akár 25 ezer forint alatt hazavihetjük úgy, hogy nem kell feltétlenül mindent lespórolnunk az alaplapokról. A kínálat bőséges, minden gyártónak legalább 4-5 deszkája van, így mindenki megtalálja a maga számítását. Jelenleg nincs más lehetőségünk, ha LGA1156-os rendszerben gondolkodunk, az integrált videokártyát tartalmazó Core i5-ök érkezésével a piac bővül majd H57-es alaplapokkal, ám erre még legalább két hónapot várnunk kell.



ASUS M4A785TD-V EVO

Foglalat	Socket AM3
Lapkakészlet	AMD 785G
Integrált videokártya	Radeon HD4200
Memória támogatás	DDR3

PRO: DX10.1-es integrált videokártya, remek tuninglehetőségek, végletekig finomhangolható ventilátor-szabályzás, CrossFire lehetőség

KONTRA: nincs említésre méltó

Ár 23 ezer Ft

ZMSI P55-GD65

Foglalat	LGA1156
Lapkakészlet	Intel P55
Integrált videokártya	nincs
Memória támogatás	DDR3

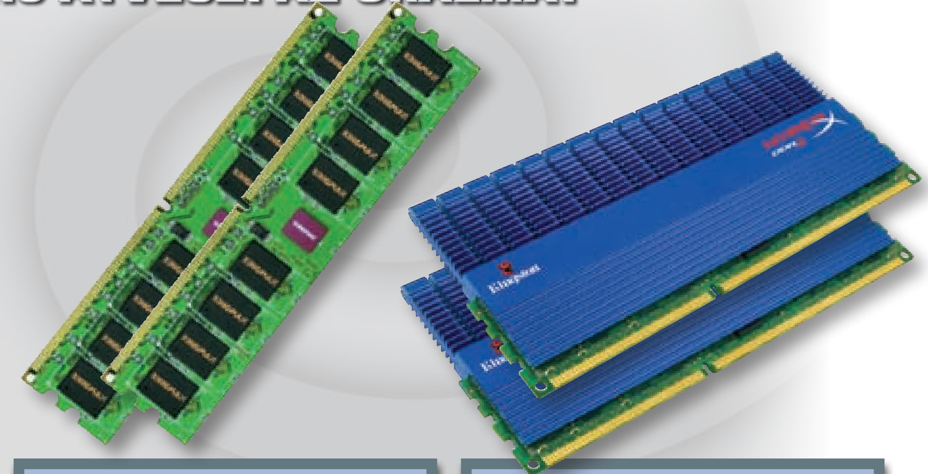
PRO: a remek tuningpotenciál, hűvös alkatrészek, kézzel kimérhető feszültségek, túlhajtás gombnyomásra, valós CrossFire lehetőség (x16 + x8)

KONTRA: nincs említésre méltó

Ár 37 ezer Ft

MEMÓRIÁK: A DDR3 ÁTVESZI AZ URALMAT

Az év eleje óta folyamatosan közelednek egymáshoz a DDR2-es és DDR3-as RAM-ok árai, és nagyjából most van az a pont, amikor egyforma áron vásárolhatjuk meg mindkettőt. Ez részben annak köszönhető, hogy hiány van a DDR2-es chipekből, a DDR3-asokat pedig már olcsóbb gyártani, így aki most újít gépet, annak egyértelmű, hogy melyiket kell választania. Az AMD az összes Socket AM3-mas processzora rendelkezik DDR2 és DDR3 memóriavezérlővel, de ez csak az átállást segíti a jövőben. Az Intel vélhetően a kétmagos Core i3-makba és i5-ökbe sem tesz már DDR2-es RAM-támogatást, így a Core 2 Duo/Quad az utolsó olyan processzor, amelynél ezt használni tudjuk. Sajnos az elmúlt hetekben (sőt, lassan hónapokban) a memóriák árai egyre feljebb szöktek, így egy sztenderdnek számító 4 GB-os csomagot már nem tudunk megvenni 20 ezer forint alatt. Mi megvásárlásra már csak DDR3-mas RAM-ok ajánlunk, aki jelenlegi gépének bővítése mellett dönt, annak továbbra is a Kingmax Mars széria a legolcsóbb, az 1066 MHz-es példányokért minimális felárat kérnek. Szintén ezt a típust ajánljuk a belépő szintű DDR3-mas chipek között is (1333 MHz), aki pedig Core i5 tuningra vállalkozik és a lehető legtöbbet szeretné kihozni a rendszerből, annak a – jelenleg igencsak jó áron kapható – Kingston HyperX széria lehet a favorit.



2X2 GB KINGMAX MARS DDR3-1333 CL7

Órajel	1333 MHz
Időzítés	CL7-7-7-20
Feszültség	1,5V
Kétcsatornás kiszerelés	nem
Hűtőborda	nincs

PRO: viszonylag tuningbarát, alacsony időzítés

KONTRA: nem sokkal olcsóbb az 1600 MHz-es verziónál

Ár 26 ezer Ft

2X2 GB KINGSTON HYPERX DDR3-1800 CL8

Órajel	1800 MHz
Időzítés	CL8-8-8-20
Feszültség	1,7-1,9V
Kétcsatornás kiszerelés	igen
Hűtőborda	van

PRO: brutálisan magas alapórajel, ehhez képest alacsony időzítés

KONTRA: magas feszültséget igényel, amivel az i5-ös processzoroknál vigyázni kell

Ár 30 ezer Ft

MEREVLEMEZEK: MÉG NAGYOBB KAPACITÁS

A vinyók látványosan meghíztak az idén. Megjelentek az első 2 TB-os egységek, és a kezdeti horror árcédulák ma már jóval barátságosabbak, de még mindig legalább 40 ezer forintot kell az asztalra tennünk értük. Az év elején még nem hittük volna, de a legjobb vételnek a 1,5 TB-os HDD-k minősülnek, igaz a Samsung F2-es szériáját kivéve nagyjából ugyanannyit kell fizetnünk 1 GB-ért, mint egy 1 TB-os verziónál. Tárolásra tehát ezek az ideálisak, rendszerre (ha nem akarunk SSD-zni) pedig az új F3-mas sorozatnál aligha van gyorsabb. Az 500 GB-os változat mindösszesen egyetlen tányért tartalmaz, ennek hatására jelentősen felgyorsult az olvasási sebesség, amely nem ritkán elérheti a 120-130 MB/s-es értéket is. Az 1 TB-os verzió két ilyen tányért kapott, így az minimálisan, de lassabb, igaz még így is az egyik leggyorsabbnak számít az azonos kapacitású egységek között. A már említett 2 TB-os HDD-k közül a legolcsóbbat a Hitachi és a Western Digital kínálja, ebből az előbbi tűnik jobb választásnak, hiszen percenként 7200-as tempóra képes, míg utóbbi csak 5900-ra. Más kérdés, hogyha valóban tárolni akarunk csak ezeken a lemezeken, akkor a sebesség gyakorlatilag mindegy. Némi üröm az örömben, hogy a névleges kapacitásból (2000 GB) formázás után rögtön elvesztünk közel 140 GB-ot az átváltás miatt.

SAMSUNG F3 500 GB

Formázott kapacitás	465,6 GB
Tányérok száma	1
Cache memória	16 MB
Fordulatszám	7200 rpm

PRO: egyetlen 500 GB-os tányér, nagyon gyors

KONTRA: nincs említésre méltó

Ár 12 ezer Ft

SAMSUNG F2 ECOGREEN 1500 GB

Formázott kapacitás	1397 GB
Tányérok száma	3
Cache memória	32 MB
Fordulatszám	5400 rpm

PRO: remek Ft/GB arány, nem melegszik számottevően

KONTRA: neve alapján halkabbat várna az ember, sebessége átlagos

Ár 24 ezer Ft

VIDEOKÁRTYÁK: RADEON EGYEDURALOM

Az idei év az AMD sikereit hozta a VGA-piacon. A késő tavaszi Radeon HD4890 alaposan felkavarta az állóvizet, és megkezdődött a lassabb modellek árcsökkentése is. Nem telt el sok idő, és jött az első 40 nm-es csíkszélességgel készült VGA, a HD4770, amely robbanásszerű eladásokat produkált... volna, ha tudott volna eleget gyártani a cég. Tekintettel a folyamatos készlethiányra, az AMD úgy döntött, hogy a HD4850 árát még lejjebb engedi (a HD4770 szintjére). Az NVIDIA eközben csak egy GTX275-öt tudott kitermelni (plusz átnevezett egy pár régi videokártyát), ami nem volt elég a HD4890 ellen (igaz nem is nagyon maradt el tőle), így az eladások nem úgy alakultak, ahogy a cégnél várták. A helyzet összel tovább romlott a zöldek számára, hiszen piacra került a HD5800-as széria, amiből a drágábbik modellért se kértek 100 ezer forintnál többet, az ár/teljesítmény bajnok HD5850 pedig megállt 70 ezer alatt. Ezek voltak egyben az első DirectX11-es grafikus gyorsítók is, amelyeket a HD5700-as család követett. A HD5770 egyértelműen a leginkább várt kártya a hazai piacon, sajnos a viszonylag magas ár és a szerény készletek miatt nem terjed úgy, mint kellene. A majdnem 10 ezer forinttal olcsóbb HD5750-re is nagy az igény, ez főleg a kisebb méret és a biztató tuningképességek miatt van.

RADEON HD5750 1 GB

Shader processzorok száma	720
Textúrázók száma	36
ROP-ok száma	16
GPU/shaderek órajele	700 MHz
Memória mérete	1 GB
Memória órajele	4600 MHz

PRO: DX11, remek tuning képességek, kis méretű nyák, alacsony fogyasztás

KONTRA: gyártótól függő zajszint, árban túl közel van a HD5770-hez

Ár 33 ezer Ft

RADEON HD5850 1 GB

Shader processzorok száma	1440
Textúrázók száma	72
ROP-ok száma	32
GPU/shaderek órajele	725 MHz
Memória mérete	1 GB
Memória órajele	4000 MHz

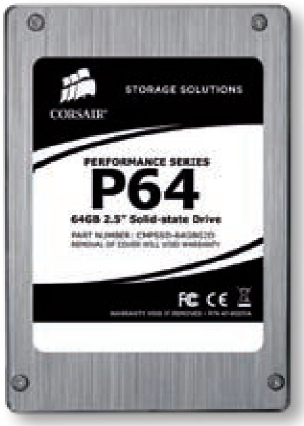
PRO: DX11, viszonylag nagy órajeltartalék, halk gyári hűtő

KONTRA: jelenleg nehéz hozzájutni

Ár 68 ezer Ft

SSD-K: EGYRE MEGFIZETHETŐBBEK

A flashmemóriákra épülő SSD-meghajtók árai zuhanórepülésben mentek lefelé az idei évben. Bár még mindig jóval drágábbak, mint egy merevlemez, a kis méretű példányok már kezdenek megfizethetővé válni. Idén két fontos szereplővel is bővült a piac, az egyik a Corsair, a másik a Kingston. Míg utóbbi a létező összes piacot le akarja fedni, így az átlagnál lassabb, de olcsóbb meghajtókat is piacra dob, a Corsair eggyel magasabb lépcsőről kezdi a bizniszt. Utóbbi jellemzően saját chipeket és NYÁK-ot alkalmaz, míg előbbi az Intel megoldásait veszi át az esetek döntő többségében. A Kingston valószínűleg bankot fog robbantani nemrég megjelent 40 GB-os flashtárolójával, amely az Intel égisze alatt született – 34 nm-es gyártástechnológiával. A specifikációkból és a tesztekből is jól látszik, hogy abszolút az olvasási és véletlenszerű eredmények javítására helyezték a hangsúlyt, ezzel próbálva elérni a mindennapokban sűrűn használt funkciók gyorsabb végrehajtását. Az alig 20 ezer forintos SSD sokak számára jelenti majd a megléphető váltást. A Corsair 64 GB-os középkategóriás tárolója ennél a sebességnél lényegesen tovább megy (igaz nem minden téren), viszont a másfélszeres kapacitáshoz valamivel több mint kétszeres árcédula is tartozik, így csak a sebességre nagyon érzékeny felhasználóknak ajánljuk.



KINGSTON SSDNOW V 40 GB

Formázott kapacitás	37,3 GB
Cellák típusa	MLC
Max. olvasási sebesség	170 MB/s
Max. írási sebesség	40 MB/s
Cache memória	32 MB

PRO: a remek véletlenszerű olvasás/írás eredmények, az első megfizethető SSD rendszermeghajtónak

KONTRA: a 3,5"-os beépítő keret opcionális, túl lassú írási sebesség, a 40 GB-ra tényleg csak a legszükségesebb programok férnek fel az oprendszeren kívül

Ár **23 ezer Ft**

CORSAIR P64

Formázott kapacitás	59,6 GB
Cellák típusa	MLC
Max. olvasási sebesség	220 MB/s
Max. írási sebesség	120 MB/s
Cache memória	128 MB

PRO: a nagyon gyors, Windows 7 TRIM kompatibilis, frissíthető firmware

KONTRA: a kapacitásához képest drága, a vezérlő túlságosan támaszkodik a nagy méretű cache memóriára

Ár **51 ezer Ft**

MONITOROK: TOMBOL A FULL HD LÁZ

FullHD – gyakorlatilag a csapból is ez folyik, és az emberek elhiszik, hogy nekik ez jó. Az idei esztendő a 16:9-es panelek elterjedését hozta magával, legalábbis ami a 100 ezer forint alatti szekciót illeti. Sajnos lakva ismerni meg a barátot – tartja a mondás, és milyen igaz. A 22"-osnak beállított, de valójában 21,5"-os paneleket tartalmazó monitorok mindegyike a már említett 1920x1080-as felbontással döngeti a mellét, ami nagyon szép, részletgazdag képet eredményez, ám ez csak filmeknél és játékoknál igazán előnyös. A mindösszе 0,23 mm-es pixelméret miatt a dokumentumok olvasása és a böngészés is lényegesen jobban fárasztja a szemet, mint a szokásos 1680x1050-es kijelzőkön, így vásárlás előtt érdemes pár percre kipróbálnunk egy ilyen panelt. Szintén kezdenek szivárogni az első LED-es háttérvilágítással bíró monitorok, de a megfizethető kategóriába továbbra is csak a TN panelek esnek, így vásárlásra őket még nem ajánljuk. A Dell viszont alaposan belehúzott a vásárlók kifosztásába, előbb a 22"-os eIPS panelre épülő 2209WA-t (80 ezer Ft), majd a 24"-os H-IPS LCD-re támaszkodó U2410-et (138 ezer Ft) dobta piacra. Utóbbi remek választás olyanoknak, akik érzékenyek a látószögre, a színvilágra és a kijelzőt nem csak egy forrásra szeretnék dugni.

LG 2253V

Méret	21,5"
Panel típusa	TN
Felbontás	1920x1080
Betekintési szög	170/160 fok
Megjelenített valós színek száma	262 ezer
Válaszidő	2 ms

PRO: leválasztható HDMI Audio jel, érintőgombok, viszonylag mély fekete, játékra kiváló

KONTRA: gyenge látószögek, mesterségesen előállított 16,7 millió szín, nehezen olvasható betűk a kis pixelméret miatt

Ár **45 ezer Ft**

DELL ULTRASHARP U2410

Méret	24"
Panel típusa	H-IPS
Felbontás	1920x1200
Betekintési szög	178/178 fok
Megjelenített valós színek száma	16,7 millió (DVI), 1 milliárd (HDMI, DisplayPort)
Válaszidő	16 ms

PRO: kiváló panel, jó látószögek, remek upscaler, sok bemenet, állítható magasság és forgatható talp, gyönyörű színek

KONTRA: csupán átlagos válaszidő

Ár **138 ezer Ft**

BILLENTYŰZETEK: AHOL BÍRNI KELL A STRAPÁT

A Logitech, a Microsoft és a Razer is gőzerővel dolgozik azon, hogy a játékosok életét könnyebbé tegyék olyan termékek piacra dobásával, amelyek egyszerre képesek megfelelni a játékok és a mindennapi feladatok által támasztott követelményeknek. Bár már viszonylag olcsón hozzá lehet jutni vezeték nélküli billentyűzet-egér párosokhoz, mi óva intenénk tőlük mindenkit, a gyorsan lemerülő elemek és a néha nehezen összepárosítható eszközök miatt mi a hajunkat téptük néha-néha. Az igazán minőségi darabok jóval 10 ezer forint felett kezdődnek, és a legnagyobb probléma az, hogy akkor is kénytelenek vagyunk megvenni őket, ha csak a billentyűzetre van szükségünk – vezeték nélküli klaviatúrát külön ugyanis szinte sehol nem kapni. Ha főleg gépelésre kell a szerkezet, akkor továbbra is a Logitech termékeit ajánljuk, gyakorlatilag elnyűhetetlenek (csak a gombok festései tudnak lekopni egy idő után). Játékos szemszögből nincs nagyon jobb választás ár/érték arányban a Microsoft legújabb SideWinder billentyűzeténél, egyetlen hátránya, hogy jelenleg nem kapható magyar kiosztással. Az USB HUB, a két oldalra is pakolható és programozható numpad, illetve a megvilágított karakterek viszont mind-mind olyan segédletek, amelyekkel élvezetesebben és hatékonyabban tudjuk majd irtani az ellent.

LOGITECH INTERNET 350

Kapcsolódás a PC-hez	vezetékes
Gombok megvilágítása	nincs
Csuklótámasz	nincs
Makró gombok	nincsenek
Multimédiás gombok	vannak

PRO: multimédiás gombok, strapabíró klaviatúra, fekete és fehér színben is elérhető

KONTRA: nincs említésre méltó

Ár **3 ezer Ft**

MICROSOFT SIDEWINDER X6

Kapcsolódás a PC-hez	vezetékes
Gombok megvilágítása	van
Csuklótámasz	van
Makró gombok	vannak
Multimédiás gombok	vannak

PRO: mindkét oldalra tehető numpad makró funkciókkal, kétszínű háttérvilágítás, külön WASD megvilágítás, USB hub

KONTRA: csak angol kapható

Ár **15 ezer Ft**

EGEREK: LASSÚ, DE BIZTOS FEJLŐDÉS

Az állítható érzékenység és a programozható gombok csakúgy, mint a billentyűzetnél, a gamer egereknél is kulcsfontosságú szerepet töltenek be. Az A4Tech kísértetiesen igyekezett másolni a Logitech sikeres egereit, és ezzel a felhasználók csak nyertek, ugyanis jóval olcsóbb árcédula társul ezekhez az eszközökhöz. A minőségérzet nem az igazi, de funkciójukat tekintve maximálisan megfeleltek az elvárásoknak. A drágább régiót egyértelműen a Razer és a Logitech uralja, szimpátia és ergonómia kérdése, ki melyiket választja. A Logitechnek tágabb a portfóliója, így náluk talán könnyebben találjuk meg a számításunkat, a Razer viszont kifejezetten a játékosokat célozza meg, így kommersz egérrel náluk aligha fogunk összefutni. A G500 személyében megérkezett a népszerű Logitech G5 utódja, bár funkcióját tekintve nem sokban változott. Kaptunk pár plusz gombot, amelyeket programozhatunk, és a régi görgőt lecserélték az MX Revolutionben található kétállásúra. Emellett elmenthetjük az egér beállításait egy belső memóriába, hogy ha másik gépen is játszani akarunk vele, akkor ne kelljen mindig testre szabnunk az eszközt. Ezekért a dolgokért 3 ezres felárat kér a gyártó, igaz okosan ki is vonta a G5-öt a forgalomból a G500 érkezése előtt, hogy ne kelljen gondolkodnunk a vásárláson.

AA4TECH X-710FS

Kapcsolódás a PC-hez	vezetékes
Érzékelő típusa	optikai
Görgetősáv típusa	függőleges
Programozható gombok	vannak
Szabályozható súly	nem

PRO: árához képest nagy tudás

KONTRA: minőségérzet hiánya

Ár **4 ezer Ft**

LOGITECH G500

Kapcsolódás a PC-hez	vezetékes
Érzékelő típusa	lézer
Görgetősáv típusa	függőleges és vízszintes
Programozható gombok	vannak
Szabályozható súly	igen

PRO: beépített memória profilok tárolására, testreszabható súly, kétopciós görgő, teflon talpak

KONTRA: nincs vezeték nélküli változat, elődjéhez képest picit drága

Ár **15 ezer Ft**

TÁPEGYSÉGEK: KIEMELTEN SZÁMÍT A MINŐSÉG

A Gigabyte idén tovább bővítette tavaly létrehozott palettáját, a kis fogyasztású gépekbe az ODIN sorozat 370W-os tápja például jó választás lehet, persze csak akkor, ha legfeljebb egy PCI-Express tápcsatlakozót akarunk használni videokártyánkon. Már ehhez is átalakítót kell segítségül hívni, lévén a tápból ilyen végződésű kábel nem jön ki. A szintén minőségi tápjairól híres FSP az Everest szériával kívánja letörni a Corsair CX400 egyeduralmát az alsó-középkategóriában. Sajnos zajszintben nem tudja vele felvenni a versenyt, viszont 12-13 ezer forintért moduláris felépítést kínál, ami sok embernek vonzóbb tényező hosszútávon. Bár jöttek újabb és erősebb processzorok illetve videokártyák, a gépek összfogyasztása mégsem változott, hála a remek architektúrális változásoknak. Mi továbbra is a Corsair HX szériáját ajánljuk az erősebb gamer gépek tulajdonosainak, egyszerűen azért, mert túl sok érv szól mellette. Már a 450 Wattos verzió is elvisz gyakorlatilag bármilyen gépet, a borzasztóan erős 12V-os ágnak köszönhetően akár egy HD5970-et vagy GTX295-öt is bátran ráaggathatunk egy Core i5 mellett. Egyedül arra kell figyelni, hogy azokban a házakban, ahol a tápegység alul foglal helyet, gondban lehetünk, ha az alaplap mögött akarjuk elvezetni a kiegészítő 4/8 tűs tápcsatlakozót.

GIGABYTE ODIN 370W

Teljesítmény	370W
12V-os ágak száma	2
Maximális terhelés +12V-os ágon	264W
Eltávolítható kábelek	nem
PCI-Express tápcsatlakozók száma	0

PRO: megfizethető ár, halk működés, 2 év garancia

KONTRA: PCI-Express tápcsatlakozót molexszel kell pótolni, rövid kábelek, kevés csatlakozó

Ár 8 ezer Ft

CORSAIR HX450

Teljesítmény	450W
12V-os ágak száma	1
Maximális terhelés +12V-os ágon	396W
Eltávolítható kábelek	igen
PCI-Express tápcsatlakozók száma	2

PRO: ár/teljesítményben verhetetlen, 5 év garancia, rendkívül halk működés, sok csatlakozó, kábelkötegelők

KONTRA: nincs említésre méltó

Ár 18 ezer Ft

WLAN ROUTEREK: TÖBB SZOLGÁLTATÁS, ALACSONYABB ÁRAK

A vezeték nélküli hálózatok gombamód szaporodnak, ez elsősorban a notebookok terjedésének köszönhető. Az Intel Atom platformjára épülő nettopok is rendszerint tartalmaznak WLAN-t, így elmondható, hogy az otthoni környezetben sem kiváltság már ezen technológiák használata. Az elmúlt egy év kevés új technológiával gazdagította a routerek világát, viszont a piacra került modellek egyre inkább tolták lefelé az árakat, így ma már bőven 10 ezer forint alatt is hozzájuthatunk egy remekül használható forgalomirányítóhoz. A Belkin készüléke 6 ezer forintért mindent tartalmaz, amire egy átlag felhasználónak a mindennapokban szüksége lehet (ez leginkább a portok szűrése és a WPA2-es titkosítás támogatása). A Linksys nagy öregnek számít a piacon, így nem csoda, hogy ők is az elegancia irányába tolták el legújabb dizájntervüket. A WRT100-as széria tagjai kivétel nélkül megnyerő darabok, mi a 120-asat választottuk ki az ajánlóba, hiszen már ez is képes 108 MBit/s-os maximális adatátviteli sebességre, amellyel könnyedén streamelhetünk egyik gépről a másikra akár nagyfelbontású (720p) videókat is. Sajnos az ehhez szükséges PCI-os hálózati kártyák majdnem annyiba kerülnek, mint maga a router, notebook esetén viszont viszonylag nagy százalékban fordulnak már elő 802.11n szabványt támogató eszközök.

BELKIN F5D7234

Maximális elméleti sebesség	54 Mbit/s
Mobil internet támogatás	nincs
Antennák száma	1
LAN csatlakozók száma	4

PRO: mindent támogat, amire egy átlagos felhasználónak szüksége lehet

KONTRA: az árát figyelembe véve nincs említésre méltó

Ár 6 ezer Ft

LINKSYS WRT120N

Maximális elméleti sebesség	108 Mbit/s
Mobil internet támogatás	nincs
Antennák száma	2
LAN csatlakozók száma	4

PRO: elegáns külső, két antenna, megnövelt sávszélesség

KONTRA: nincs USB-s nyomtatómegosztás

Ár 11 ezer Ft

KIS ÉTVÁGYÚ NOTESZEK

TESZT: ASUS UL SZÉRIA

Az Asus első Intel CULV platformra épülő notebook-sorozata nem volt különösebben sikeres (hazánkban), a gyártó azóta az alapoktól tervezte újra a vékony kialakítású szériát, és piacra dobta a sokkal ígéretesebbnek tűnő az UL-sorozatot.

Az UL20 alapjában véve azokat a felhasználókat célozza meg, akik drágább netbookokban gondolkodnak, de valami miatt nem elégíti ki őket azon gépek szolgáltatásai és/vagy a sebessége. Az alapmodellben egy kétmagos Celeront találunk, amely 1200 MHz-en üzemel, szélvésznek éppen nem mondható, de az Atomot házon belül azért lenyomja. A 2 GB memória mellé 250 GB-os merevlemezt, WLAN-t és egy hatcellás akkumulátort kapunk, operációs rendszerként pedig egy Windows 7 Home Premiumot. A 150 ezer forint körüli gép minimális terheléssel nagyjából 10 órát bír ki, ami remek eredmény, ráadásul hűvösen és nagyon halkan is üzemel. A drágábbik verziót (Core 2 Duo 1.3 GHz, 3 GB RAM, 320 GB HDD) már nem éri meg elhozni, ugyanis alig olcsóbb, mint a sorozat eggyel nagyobb szereplője, az UL30A, melyben ugyanezek a hardverek teljesítenek szolgálatot. A 13,3"-os változat két dologban tér el méretén kívül az UL20-tól. Egyrészt nyolccellás akkumulátort, másrészt multitouch szolgáltatást kapott. Mindkettő hasznos, ugyanis a méretnövekedés ellenére az UL30A is kihúzza 10 óráig, ráadásul a MacBookokban már látott duplaujjas görgetés mellett egy háromujjas jobb gomb funkciót is kapott, ami a mindennapokban nagyon kényelmesen használható.

Bár hazánkban még nem kapni, de a tengerentúlon már elérhető az UL30Vt is, amelynek még ezeknél is fontosabb újításai vannak. Egyrészt kapott egy dedikált GeForce G 210M videokártyát (mellette megmaradt az Intel X4500MHD is, tehát választhatunk köztük!), másrészt lehetőségünk van kihasználni az Asus Turbo33 technológiáját, mellyel feszültségemelés nélkül tudjuk az 1.3 GHz-es processzort 1.73 GHz-en használni, így a flashbe ágyazott HD tartalmak is zökkenőmentesebben futnak. A 14"-os változat meglepő módon nem az UL40, hanem az UL80 nevet kapta, és kizárólag fekete színben érhető el (míg a többiek ezüstben és feketében egyaránt). Paramétereit tekintve megegyezik az UL30Vt-vel, apró különbség, hogy a multitouch-képes tapipad működését itt már teljesen testre tudjuk szabni. Az UL80 természetesen elérhető csak integrált videokártyával (UL80A) is. Furcsa mód a négy tesztelt gép közül az UL80Vt-nek volt a leghosszabb üzemideje, minimális terhelés mellett nagyjából 14 óra alatt sikerült lemerítenünk, ami bámulatos eredmény. Némileg rontotta az összképet, hogy ha a dedikált videokártyát terheltük, akkor közel 100 fokos értékeket láttunk viszont. A hűtőrendszer kialakítását dicséri viszont, hogy ebből a felhasználó a burkolaton semmit nem érez.

A 15,6"-os UL50Vt több szempontból se lopta be magát a szívünkbe. Egyrészt a kijelzője jóval gyengébb volt, mint a másik három modellé (furcsa színek, erőltetett kontraszt), másrészt a billentyűzet alátámasztása ennél a gépnél volt a leggyengébb. A hőmérsékletekkel nem volt gond, a hűtőrendszer itt sokkal hatékonyabb volt, mint a 14"-os változatnál. A merevlemezeket nagyon jól válogatta össze a cég, mind a 320, mind az 500 GB-os HDD-k a Seagate-től érkeztek és rettenetesen gyorsak, ráadásul halkak is. A sorozat minden tagjához két év garancia, táska és egér is jár. Optikai meghajtót csak a két nagyobbik verzióban találunk, így a rendszer-visszaállításhoz a két kisebbiknél külső DVD-ROM-ot kell használnunk.

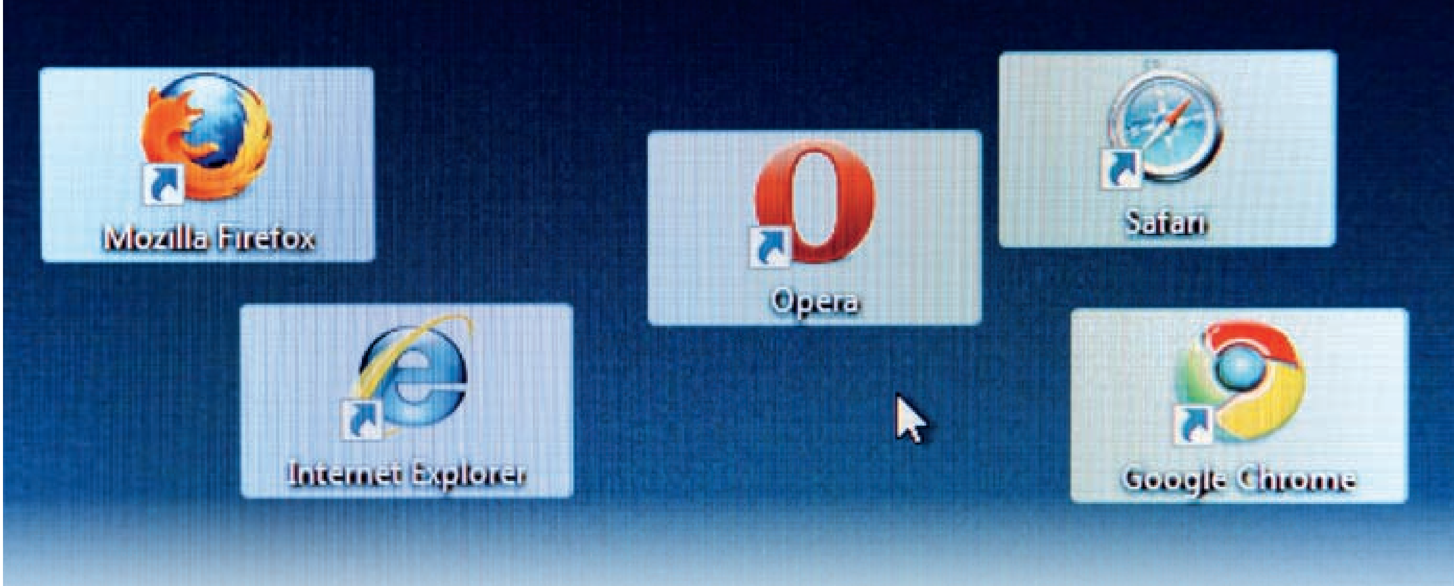
Ha nekünk kellene választani a fa alá valamit, mi biztos, hogy az UL30A-t vagy az UL80Vt-t vinnénk haza.«

FONTOSABB MŰSZAKI ADATOK	UL20A	UL30A	UL80Vt	UL50Vt
Kijelző mérete	12" LED	13,3" LED	14" LED	15,6" LED
Multitouch	nincs	van	van	van
Turbo33	nincs	nincs	van	van
GraphiX Boost	nincs	nincs	van	van
Processzor	Intel Core 2 Duo SU7300 (1.3 GHz, 800 MHz FSB, 3 MB L2 cache)			
Memória	3 GB	4 GB	4 GB	4 GB
Videokártya	Intel X4500MHD	Intel X4500MHD + GeForce G 210M		
Merevlemez	320 GB	500 GB	500 GB	500 GB
Bruttó ár	152 ezer Ft	198 ezer Ft	225 ezer Ft	228 ezer Ft
MÉRÉSEK				
Cinebench x64	3112	3112	4028	4028
Street Fighter 1366 Max	6.3	6.3	35.4	35.4
Street Fighter 1366 Medium	8.8	8.8	46.4	46.4
Resident Evil 5 1366 Max	4.7	4.7	21.3	21.3
Resident Evil 5 1366 Medium	5.5	5.5	24.3	24.3
AKKUMULÁTOROS ÜZEMIDŐK (ÓRA:PERC)				
Minimális terhelés	9:30	10:30	14:20	11:10
FullHD filmnézés teljes fényerőn	3:30	4:30	4:50	4:10
Maximális terhelés	3:10	3:02	1:35	2:05t

BÖNGÉSZŐK HÁBORÚJA

TESZT: FIREFOX, INTERNET EXPLORER, SAFARI, OPERA, CHROME

Az öt legismertebb böngésző verseng a felhasználók kegyeiért, de vajon melyik a legjobb, a leggyorsabb, a leginkább felhasználóbarát és melyikben bízhatunk meg maximálisan? Alábbi – a CHIP tesztlabor közreműködésével készült –, részletes tesztünkből megtudhatod!



Az Internet Explorer 8-at lehet szapulni ezer hibája miatt, de egy biztos: néhány nagyon okosan kitalált és megvalósított újdonsága miatt azonnal megkedvelték a felhasználói, és konkurenseinek is okozott váratlan meglepetéseket. A cél az volt, hogy az IE7 hibáit feledtesse, javítson a sebességen és rábírja a felhasználókat, hogy visszatérjenek a Windowsok alapértelmezett böngészőjéhez. A gyors elterjedést nagyban segítette, hogy a Windows Update rendszer is fontos frissítésként telepítette az új böngészőt.
Ugyanakkor a magyar viszonyokat jelző számok egészen mást mutatnak: 2008 októbere és 2009 novembere között az IE (6, 7 és 8-as változat együtt) piaci részesedése folyamatosan csökkent hazánkban, míg a Firefox felhasználói bázisa a komoly konkurenciaharc ellenére is jelentősen nőtt (lásd a grafikont a jobb oldalon).
De mi alapján válasszunk és melyik a legjobb választás? Utánajártunk, miben melyik böngésző a legjobb. Leteszteltük az öt legismertebb böngészőprogramot: elég-e az Internet Explorer 8-nak a régi hívnév és néhány új funkció? A Firefoxnak a temérdek kiegészítő? Az Operának a fejlett szolgáltatások? Győzhet-e a Safari, mint a leggyorsabb program, vagy mindenkit lesöpör a Google Chrome jó teljesítményével és látványos kezelőfelületével? Tesztünkben a biztonság, teljesítmény és szolgáltatások triatlonján kellett helyt állniuk a böngészőknek. A tesztelt böngészőket, valamint a legjobb kiegészítőket megtaláljátok a PC Guru DVD-mellékletén, amiket természetesen azonnal telepíthettek is.

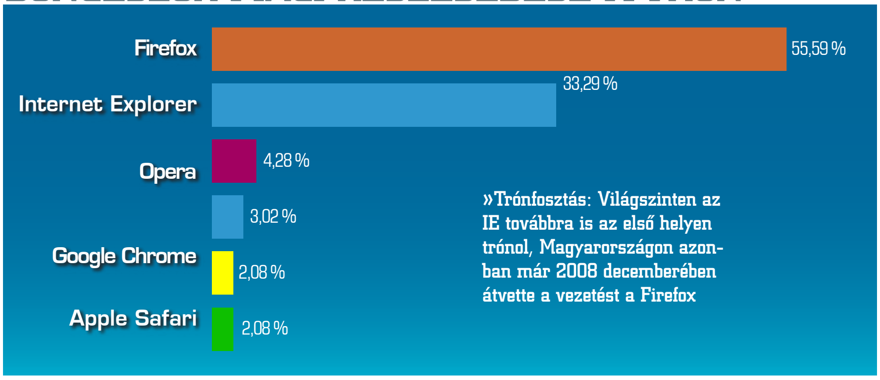
BIZTONSÁG: KERESZTTŰZBEN

A rosszindulatú szoftverek leggyakrabban használt bejárata gépünkre a böngészőprogram. Nem létezik tökéletes böngésző, mindegyikben vannak hibák, biztonsági rések, amiket szerencsés esetben előbb talál meg a fejlesztő (vagy egy fehérkalapos hacker), mint például egy adathalász. Sajnos sokszor ez utóbbi teljesül, ezért érdemes egy jó tanácsot megfogadni: mindig a legfrissebb változatot használjuk. Továbbra is él az a szabály, hogy minél népszerűbb valamelyik program (vagy oprendszer), annál több hacker próbálja feltörni. Az IE8 és a Firefox a legkedveltebb célpontok, de van mitől tartania a Safarinak is. Míg a Firefox és a Safari esetében szerencsére minden eddig megtalált biztonsági rést befoltoztak a készítők, az IE8 esetében két, e cikk írásának idején még nyitott kiskapu is volt, amik potenciális veszélyt jelentenek minden Internet Explorer 8-at használó számára. Miután az Opera 10 és a Chrome még újak, illetve kevesen használják ezeket, kevés ilyen biztonsági problémát találtak bennük.
Biztonsági kockázatot jelentenek a beépülő modulok is, mint például a Flash, a QuickTime vagy például az Adobe Reader. A Firefox fejlesztői már dolgoznak az ilyen támadások kivédésén, addig is a legújabb verziótól kezdve a Firefox beépített frissítő szolgáltatása már a Flash plugint is rendszeresen ellenőrzi és, ha kell, frissíti. A program automatikus frissítését követően, induláskor megjelenik egy üdvözlő weboldal, ami az újdonságok mellett az elavult flash beépülő modulra is felhívja a felhasználók figyelmét. Noha ez nem tűnik túl hatékony megoldásnak, az eredmény magáért beszél: már az első héten 10 milliónál is több Firefox felhasználó frissítette ilyen módon Flash

lejátszóját. A hihetetlen számadatokon felbuzdulva a Mozilla már dolgozik a többi plugin frissítésének támogatásán is.

A pluginekkel azonban nem árt vigyázni: az ActiveX, a Flash, de még egy JavaScript is veszélyes lehet gépünkre és adatainkra nézve. Éppen ezért hasznos szolgáltatás a JavaScript engedélyek kezelésének lehetősége, amivel sok előugró ablakot vagy az irányítást átvevő, agresszív kódot kiszűrhetünk. Sajnos a Google Chrome semmiféle JavaScript szabályozást nem engedélyez, így minden ilyen „trükkös" script le fog futni böngészés közben.

BÖNGÉSZŐK PIACI RÉSZESEDÉSE ITTHON



»Trónfosztás: Világszinten az IE továbbra is az első helyen trónol, Magyarországon azonban már 2008 decemberében átvette a vezetést a Firefox

PRIVÁT SZFÉRA: LÁTSZÓLAGOS VÉDELEM

Ma már minden böngészőnél alapértelmezett a beépített adathalászat elleni védelem – de sajnos a kivitelezés nem tökéletes. A legnagyobb gondot a naprakészség jelenti, így tesztünkben nem találtunk olyan böngészőt, ami a legfrissebb fenyegetettségeket is ki tudta volna szűrni. A probléma különösen Internet Explorer és Chrome alatt égető, bár meg kell jegyeznünk, hogy beépített XSS (Cross Site Scripting) védelemmel kizárólag az IE8 rendelkezik. A böngésző amint XSS adatlopást érzékel, letilt minden további műveletet, a scriptek futását befejezi, ezzel hatékonyan előzhető meg a jelszavak, személyes információk rossz kézbe kerülése. A Firefox hatalmas előnye, hogy rengeteg kiegészítő érhető el hozzá teljesen ingyen, így XSS védelemmel is egyszerűen kibővíthetjük a képességeit.

A tökéletes webezés élménye ma már csakis megfelelő jelszókezelők, sütik és egyéb hasznos apróságok segítségével képzelhető el. A mai böngészők megjegyzik, merre jártunk, milyen jelszavakat használtunk, mire kerestünk rá, milyen beállításokat preferáltunk az egyes oldalakon. Ezek nélkül roppant kényelmetlen és nehézkes lenne a böngészés, azonban ezeket az adatokat mindenáron biztonságban kell tartanunk, ami nem egyszerű feladat. Sokszor előfordul, hogy olyan weboldalt szeretnénk meglátogatni, ahol nem szeretnénk semmiféle adatunkat ott hagyni, vagy nem szeretnénk, hogy később ez az oldal is szerepeljen az előzmények között: ilyenkor érdemes privát böngészési módba kapcsolni. A Firefox ezen szolgáltatása meggyőző, az átváltás a két üzemmód között gyors és látványos (a normáltól jól elkülönül a privát mód), az adatok kezelése pedig aprólékosan beállítható. A Firefox például képes arra, hogy 1, 2 vagy 4 óra múlva „elfelejt" minden személyes adatot, de akár weboldalanként, manuálisan is eltávolíthatjuk a bejegyzéseket, vagy privát módba váltva az éppen látogatott oldalt kivéve minden személyes információt megőrizhetünk korlátlan ideig.

Az Operát leszámítva minden más böngésző rendelkezik ilyen privát móddal, sőt, az Internet Explorer 8-nál létezik egy InPrivate szűrés opció is, amivel még az adatgyűjtő scripteket (például Google, Amazon, Bing) is kizárhatjuk privát böngészésünkből.

PREZENTÁLÁS: KÉRDÉSES KOMPATIBILITÁS

A „tökéletes" böngésző nem csupán gyors és biztonságos, de minden weboldal tökéletes megjelenítésére is kínosan ügyel. A kompatibilitásra, illetve a kód helyes értelmezésére kiváló teszt az Acid3, amiben az Opera, a Safari és a Chrome érték el maximális, 100 pontot. A Firefox ettől alig marad el, az IE8 azonban kritikus a kompatibilitást illetően: a 20 pont veszélyesen rossz érték. Ez azt jelzi, hogy az IE8-cal könnyedén előfordulhat, hogy a weboldalak nem a megfelelő módon jelennek meg.

A Microsoft multimédiás tartalmak megjelenítéséért felelős SilverLight API-ja épp, hogy csak megkezdte hódító útját a Flash, a Java és egyéb megoldások között, sokan máris temetik, és a HTML 5-öt várják abszolút befutónak. A HTML leírónyelv legújabb verziója a megváltozott elvárásoknak felel meg a beágyazott H.264 videók támogatásával és egyéb, főként multimédiás kiegészítésekkel. Egyelőre két böngésző, a Firefox és a Chrome támogatják az új szabványt, de már a többi szereplő is jelezte (a Microsoftot leszámítva), hogy fejleszti a teljes HTML 5 támogatást. Ennek első jelei már látszanak is a legújabb Safari és Opera verzióknál, így a Canvas funkció támogatását már itt is megkapjuk (dinamikus vektorgrafikus ábrázolás a böngészőben). Az IE8-nál terv szinten sem lehet hallani HTML 5 támogatásról. Az Opera kinézete előnyére változott az új verzióval: a lapok füleinél lehet miniatűr nézetet is választani, ami nem csupán látványos, de a böngészést is megkönnyíti. Az első fülnél egy új gomb is megjelent, amivel különálló paneleket nyithatunk meg a böngészőn belül. Ezekkel gyorsabban férhetünk hozzá a kedvencekhez, a minialkalmazásokhoz, jegyzetelhetünk, vagy például végignézhetjük a letöltési előzményeket. Új fül nyitásakor az Opera betölti a leggyakrabban látogatott weboldalak miniatűrjeit is, így gyorsabban eljuthatunk kedvenc oldalainkhoz. Ehhez hasonlót a Chrome és a Safari is kínál, sőt, ez utóbbinál az iPodoknál és iTunesnál látott Cover Flow-szerű Showroom nagyon látványos. A Firefoxhoz alapesetben nem járnak ilyen extrák, de minden szükséges kiegészítést könnyedén megtalálhatunk, amikkel percek alatt beépíthetjük ezeket.

KOMFORT: INTELLIGENS FUNKCIÓK

A böngészők új generációja nem csak szép, de összkomfortos is. A legtöbb beépített szolgáltatással az Opera büszkélkedhet: egérmozdulatok, jelszókezelő, integrált levelezőkliens és az Opera Turbo. Ez a szolgáltatás a lassú netelérésnél bekapcsol a le-

» A PC GURU DVD-N HASZNOS ESZKÖZÖK BÖNGÉSZÉSHEZ«

AdBlock Plus – Véget vet az idegesítő reklámoknak

All in One Sidebar – Kényelem a köbön

Bookmark Previews – Hasznos és látványos a kedvencek-kezelő

Firefox – a győztes böngésző

Opera – Böngésző kiváló alapszolgáltatásokkal

IE8 – A Microsoft legújabb böngészőprogramja

Safari – Látványban és sebességben első az Apple

Chrome – A Google egyszerű és gyors böngészője

FlashBlock – Blokkolhatjuk a flash tartalmakat

IE7Pro – Hasznos kiegészítő IE8-hoz

LastPass – Online jelszókezelő

No Script – Minden szkripttől megvéd

Personas – Látványos kezelőfelület Firefoxhoz

Speed Dial – Favoritok látványos kezeléséhez

SpeedyFox – Gyorsabban indul a Firefox

VDownloader – Videoklippek letöltéséhez

WOT (Web of Trust) – Veszélyes weboldalaktól ment meg

((-))

töltési folyamatba egy proxy szervert, ami a nagyméretű fájlokat (például képeket) előbb lekicsinyíti, így ugyan vesztünk egy keveset a minőségből, de a sebesség látványosan felgyorsul.
Az IE8 is sok extrával büszkélkedhet. Ilyenek az egyedi Web Slice szolgáltatás vagy a gyorssegéd. Ebben a speciális helyi menüben olyan funkciókat érhetünk el, mint például a fordítás, blogolás, keresés a Wikipédián stb.
A Chrome karcsúsága és rendkívül egyszerű használhatósága vonzó tulajdonságok. Természetesen a legfontosabb kényelmi alapszolgáltatásokat megtaláljuk itt is, de luxusból alapesetben nem sok jut. A motorháztető alatt rejtőzik egy roppant hasznos, előtöltésnek nevezett szolgáltatás, ami egy oldal betöltődése után az ott található, azonos domainbe tartozó linkek tartalmait kezdi előtölteni, ami nagyban felgyorsítja a böngészést. Hasonlót egyedül a Firefox kínál.
A kiegészítők terén egyszerű győztest hirdetni. A Firefox többszörösen lekörözi bármelyik vetélytársát a több ezer kiegészítéssel, amiket ingyenesen és egyszerűen telepíthetünk böngészőnk alá. Extraként a beépített kiegészítés-kezelő figyeli a telepített pluginek újabb verzióit is és automatikusan frissíti azokat.

SEBESSÉG: LÁTVÁNYOS KÜLÖNBSÉGEK

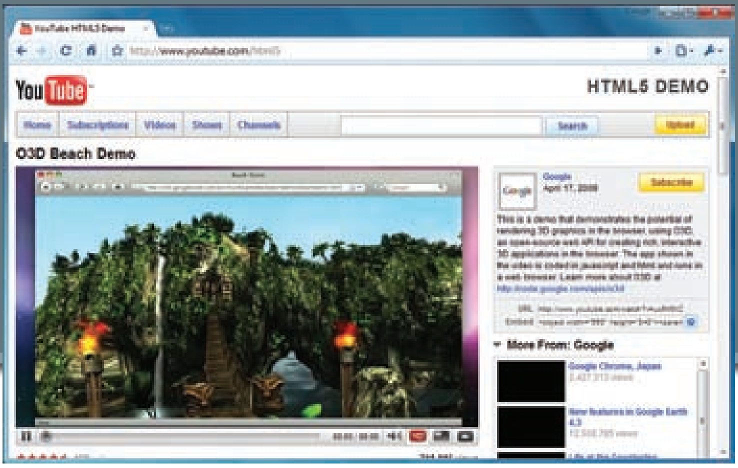
A kompatibilitás, szép kezelőfelület és a szolgáltatások nem lassíthatják a böngésző motorját, hiszen minden a sebességről szól. Tesztünkben egészen nagy szórásokat mértünk az egyes programok között. A Javascript sebességet mérő Peacekeepert a 3DMark-jairól ismertté vált Futuremark készítette. A SunSpider ugyancsak JavaScript futtatási teljesítményt mér, a CSS teszt pedig a stíluslapok használatának sebességét értékeli. Végül a memóriafelhasználást is megvizsgáltuk, így született meg a végeredmény: Safari és Chrome. Ezen két böngésző érezhetően gyorsabb vetélytársainál, aminek különösen web 2.0-ás tartalom esetén vehetjük hasznát. Az IE8 messze utolsó, ám annyit mindenképp érdemes megjegyezni, hogy ez foglalta a legkevesebb memóriát. A Firefox ugyan nem képes felvenni a versenyt a Chrome és a Safari WebKit motorjával, de az új, saját fejlesztésű TraceMonkey már közel háromszor gyorsabb elődeinél.

ÖSSZEGZÉS

A böngészők versenyében nem sokkal maradt le a kiválóan sikerült, 10-es Opera az átlagosan legjobb Firefoxtól. A Safari rengeteget változott előnyére, így már veszélyesen szorongatja az Operát, a Chrome pedig valószínűleg majd a 4-es verzióval zárkózik fel az élbolyhoz. A Firefox leginkább átlagosan jó teljesítménye mellett az egyedülálló bővíthetősége miatt érdemli meg az első helyet. A Safari nagyon szép és gyors is, de a biztonság és extraszolgáltatások terén nagyon le van maradva. Hasonló helyzetben van a Chrome is: biztonság terén ez nyújtja a legkevesebbet. Leghátul kullog az IE8: elődjénél sokkal jobb, de még mindig lassú, nehézkesen bővíthető és néhány hasznos védelmi szolgáltatást leszámítva a biztonság sem megnyugtató.«

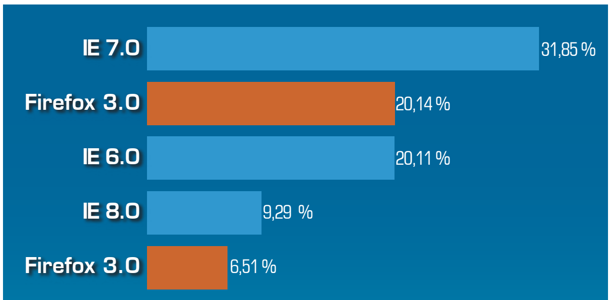
»ÚJ WEBES TECHNOLÓGIÁK«

A legutóbbi HTML szabvány, a 4.01-es közel 10 éves – nem is csoda, hogy a web 2.0 korában már csak flash kiegészítésekkel lehet igazán jó weboldalt készíteni. A következő, 5.0-ás verzió azonban mindezt megváltoztatja: a webfejlesztők ennek segítségével már integrálhatnak multimédia tartalmat egyenesen a weboldal kódjába, így hamarosan értelmüket veszthetik a flash-alapú médialejátszók.
A Chrome és a Firefox már támogatják is az új audió és video HTML 5 kódokat.
A HTML 5 további újdonságai között JavaScriptet kiváltó funkciók, vektorgrafikus eszközök találhatók, amikkel gyorsabbak és látványosabbak lehetnek a weboldalak. Ezen böngészőkbe máris beépítették a szükséges kodekeket (mindkét program az Ogg Theora és Ogg Vorbis kodekeket, illetve a Chrome a H.264-et is támogatja), amiket máris kipróbálhatunk több weboldalon is. Amíg azonban nem terjed el széles körben a támogatottság, addig be kell érnünk flash-mentes tesztoldalakkal, mint például a Youtube kísérlete: www.youtube.com/html5



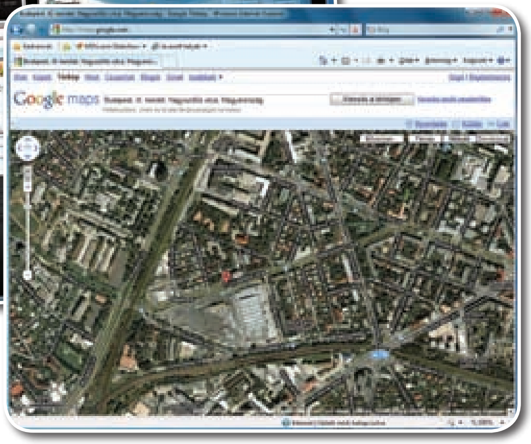
»Adathalász védelem: A tesztgyőztes Firefox megbízhatóan véd a veszélyes weboldalaktól

NEM DIVAT A FRISSESSÉG



»Ezekkel netezünk: Kritikán aluli, hogy a felhasználók továbbra sem veszik komolyan a böngészőprogramok frissítéseit, így dominál az IE7, a Firefoxból is az eggyel régebbit használják, és hihetetlenül sokan még mindig a fapados és életveszélyes IE 6.0-án keresztül böngészik a webet

»Showroom: A Safari kedvencek-kezelő szolgáltatása nemcsak, hogy látványos, de roppant hasznos is



»Vakfoltok: Az IE8 sokkal lassabban tölti be a web 2.0-ás oldalakat

A LEGJOBB BÖNGÉSZŐPROGRAMOK

TERMÉK	FIREFOX 3.5.5	OPERA 10.01	SAFARI 4.0.3	CHROME 3.0.195.33	IE 8
GInformáció	www.mozilla.org	www.opera.com	www.apple.hu	www.google.com/chrome	www.microsoft.hu
Összpontszám	82.1	80.6	78.1	73.3	67
Biztonság (40 %)	80	72	66	58	65
Teljesítmény (35 %)	83	83	97	93	67
Szolgáltatások (25 %)	84	91	71	70	70
Biztonság					
Biztonsági rések (összes/nem javított)*	37/0	3/0	15/0	4/0	16/2
JavaScript blokkolás	Aprólékos	Nagyon aprólékos	Nagyon szigorú	Nem lehetséges	Aprólékos
XSS védelem	Kiegészítővel	-	-	-	+
Privát böngészés	+	-	+	+	+
Blokkolt adathalász oldalak	70%	70%	70%	50%	40%
TELJESÍTMÉNY					
Peacekeeper	2032 pont	1974 pont	3491 pont	3415 pont	788 pont
Sunspider teszt (Javascript)	1,09 s	3,09 s	0,58 s	0,49 s	5,02 s
CSS teszt	191 ms	83 ms	29 ms	40 ms	408 ms
Memóriaigény (google.com)	27,3 MB	22,4 MB	21,8 MB	26,4 MB	11,7 MB
Szolgáltatások					
Acid3 teszt (max 100)	93 pont	100 pont	100 pont	100 pont	20 pont
Acid3 teszt (max 100)	93 pont	100 pont	100 pont	100 pont	20 pont
Fül / kedvencek kezelése	Összkomfortos	Összkomfortos	Könnyen használható	Komfortos	Könnyen használható
Komfortfokozat	HTML5, figyelmeztetés elavult flash lejátszónál	Gyorsbeállítások, levelező kliens, vezérlés egérmozdulatokkal, jelszó kezelő	Intelligens keresési mező, Cover flow	HTML5 (H.264 támogatással)	Web Slice, Javasolt helyek, SmartScreen, IE7 kompatibilitási nézet
Bővíthetőség	Tökéletes	Párszáz minialkalmazás	Nem lehetséges	Még nem lehetséges	Néhány száz Web Slice
Nyomtatási funkciók	Használható, de még sokat kell fejlődnie	Néha hibás igazítás	Tökéletes nyomtatás	Nincs előnézet, így nehézkes a használata	Tökéletes nyomtatás

HAG
HOMOK A GÉPEZETBEN

írta» JOSHUA

AJÁNDÉK KOPORSÓ A GATES & JOBS INC.-NEK

GOOGLE CHROME OS

A Google az Úr 2009-ik évében végre elérkezettnek látta az időt, hogy az operációs rendszerek frontján is hadba szálljon a szürke és unalmas Microsoft, és a designfetisiszta (designfasiszta?) Apple ellenében. A Chrome OS a Google-féle webböngésző köré épül, ami már első hallásra is nagyszerűnek tűnik, tekintve, hogy nevezett browser nemcsak felhasználói felületének letisztultságában és hatékonyságában ver kb. egy évtizedet a versenytársakra, hanem jelentősen gyorsabb is azoknál. Egyszóval az új OS fundamentuma egy böngészőn alapszik – ennek megfelelően valószínűleg az sem meglepő, hogy a felépítményét webes alkalmazások adják, míg a két réteg közötti mágikus kohéziót a HTML 5 biztosítja – ez utóbbi felelős a grafikától kezdve a video/audio lejátszáson és valósidejű kommunikáción át egészen az adattárolásig szinte mindenért. Mindez azt sejteti, hogy a Chrome OS képességei nem állnak meg a netbookok és olcsó notebookok igényeinek kiszolgálásánál, hanem komolyabb alkalmazások (játékok, fajsúlyosabb multimédiás applikációk, stb) futtatását is lehetővé teszik majd.

Mivel a Chrome alfa változata immár napok óta elérhető bizonyos webes forrásokból, gyakorlati tapasztalatok birtokában tudok beszámolni a „milyenségéről". Aki szerette az azonos nevű böngészőt, az az OS-sel is gyorsan megbarátkozik majd, személyes navigációs sebességi mutatója (jé, alkottam egy új fogalmat: PNSI, Personal Navigational Speed Index) pedig kisvártatva felül fogja múlni a hagyományos OS-ekben megszokottat. A Chrome ugyanis szakít a hagyományos desktop-alapú megjelenítéssel/elrendezéssel, helyette a browserben megszokott fülekkel/lapokkal (tab) szeparálja az egyes alkalmazásokat. A Google Docsot használod? Saját lapot kap. A lokális merevlemezeden keresel fájlokat? Új tabot nyitsz böngészővel. Csatlakoztatod az Androidos mobilodat? Automatikusan új oldal ugrik fel a szinkronizációhoz – és így tovább. Habár ez néhány felhasználónak elsőre talán furcsának tűnhet, a gyakorlat nagyon hamar igazolja a koncepció létjogosultságát, és néhány perc múltán –természetesen az Apple marketingesei szerint az ikonokat „nyalogatni" szerető OS X userek kivételével – már magabiztosan mozgunk az újszerű felületen. A Chrome iránt nagy valószínűség szerint feltámadó szimpátiánkat tovább táplálja majd, hogy nevezett OS – a Windowszal és OS X-szel ellentétben – lényegében mentes(!) a vírusproblémáktól, mivel egy olyan webes alkalmazásmodellt használ, ahol az adatokhoz csak hitelesített applikációk egy szűk köre fér hozzá. Ráadásul minden egyes alkalmazás saját, elszigetelt környezetében fut. A lokális adatok szinte kivétel nélkül csak olvashatóak(!!!), míg a gyakran változó felhasználói infók a Google webes cloudjában tárolódnak – természetesen redundánsan. Vagyis a Chrome OS zászlóbontásától kezdve a felhasználóknak többé nem kell aggódniuk amiatt, hogy a netbookjukkal együtt az adataik is elvesznek, azok ugyanis továbbra is biztonságosan csücsülnek a nagy globális felhőben. További érdekes fejlemény, hogy a Google kizárólag SSD-vel szerelt egységekkel engedi majd az amúgy díjtalan szoftvert értékesíteni – elmondása szerint azért, mert a Chrome így a hardver bekapcsolása után szinte azonnal működésre kész, úgymond „TV-szerű" felhasználói élményt nyújt.

Az impresszív technológiai entré, és a Google rendelkezésére álló, szinte korlátlan erőforrások ismeretében tulajdonképpen már csak a mikor kérdéses. Nos, a semmiből jött, de mára 100 kilónyi technológiai színizmot magára növesztett „cégecske" 2010 karácsonyát jelölte meg a hivatalos premier időpontjául. Egy dolog mindenesetre máris biztos: a virtuális kalapács, aminek az van a nyelére írva nagybetűkkel, hogy „Revolutionary Next-Gen OS", többé nem a Microsoft vagy az Apple kezében van. Szerepük immár csak arra korlátozódik, hogy a fejüket tartják a szög elé, amit másvalaki fog beverni... és egyáltalán nem abból a szögből, ahonnan ők várták.«

Négy év sötétben

CITIZEN BY0011-50E

Ki ne szeretne egy olyan órát, amit soha nem kell állítgatni, soha nem kell felhúzni, illetve nem kell feltölteni vagy elemet cserélgetni benne? Mechanikus karórákból léteztek ugyan olyan példányok, amik viselőjük mozgási energiáját kihasználva húzzák fel magukat, de napjaink modern óráinak ez nem elég, hiszen áramra is szükségük van. A Citizen Eco-Drive elnevezésű megoldása a környezeti fényt – legyen az mesterséges vagy természetes – felhasználva folyamatosan tölti az óra akkumulátorát. Ennek köszönhetően örökre elfelejthetjük az elemcserével való vesződést illetve a felhúzás elfelejtése miatt megálló óra okozta bosszúságot. Teljes feltöltődés után a BY0011-50E típusjelű szerkezet anélkül is elketyeg mintegy négy évig, hogy egyetlen fotonnal találkozna – azaz koromsötétben sem fog megállni. Beépített rádióvevője gondoskodik arról (ezért is van szüksége a bevezetőben említett áramra), hogy mindig a pontos időt mutassa. Ez a vevőegység a világ különböző pontjain (Németország, USA, Japán, Kína) elhelyezett atomórákhoz kapcsolt rövidhullámú, így igen nagy területen fogható rádióadók jelét veszi - tehát az óraállítgatást is örökre elfelejthetjük. A titánium tokozású, zafír kristályüveges időmérő többek között olyan további szolgáltatásokat kínál, mint az öröknaptár, vízállóság 20 bar nyomásig, 60 perces stopper (1/5 mp pontosságú) valamint 24 órás kijelző. Az óra itthon mintegy 220 ezer forintba kerül (www.timecenter.hu).«

»RÖVIDHÍREK«

Először mindenki Photoshopos tréfának gondolta, de aztán beigazolódott a valódisága: piacon a világ első 18 gombos (!) egere, amelyet állítólag az OpenOffice speciális igényeihez igazítva fejlesztettek ki. A biztonság kedvéért a 3 különböző üzemmódra állítható, duplaklikkelhető 18 gomb mellé a sokszemű digitális rágcsáló a biztonság kedvéért (?) kapott egy Xbox 360-stílusú joystickot is az oldalára…

A Nanotech "Multipin" néven egy olyan flippert dobot piacra, amely bár teljes mértékben „fizikainak" tűnik, valójában egy digitális szimulátor. A 32-inches 720p HD kijelzővel és élethű audio alrendszerrel felszerelt doboz az 70-es és 80-as évek 17 népszerű témáját tartalmazza, amelyek száma igény szerint tovább növelhető újabb kiegészítők megvásárlásával.

A Calculator a Windows OS talán leginkább alulértékelt minialkalmazása. Most viszont rehaibiltásra kerül a MintPass által, mivel egy valódi számológép épül a designjára, stílusosan OS Calculator néven. Hogy a Maceseknek se görbüljön sírásra a szájuk, lesz OS X-es változat is, bár a minimál kék keretes „igazinak" természetesen a nyomába sem érhet.

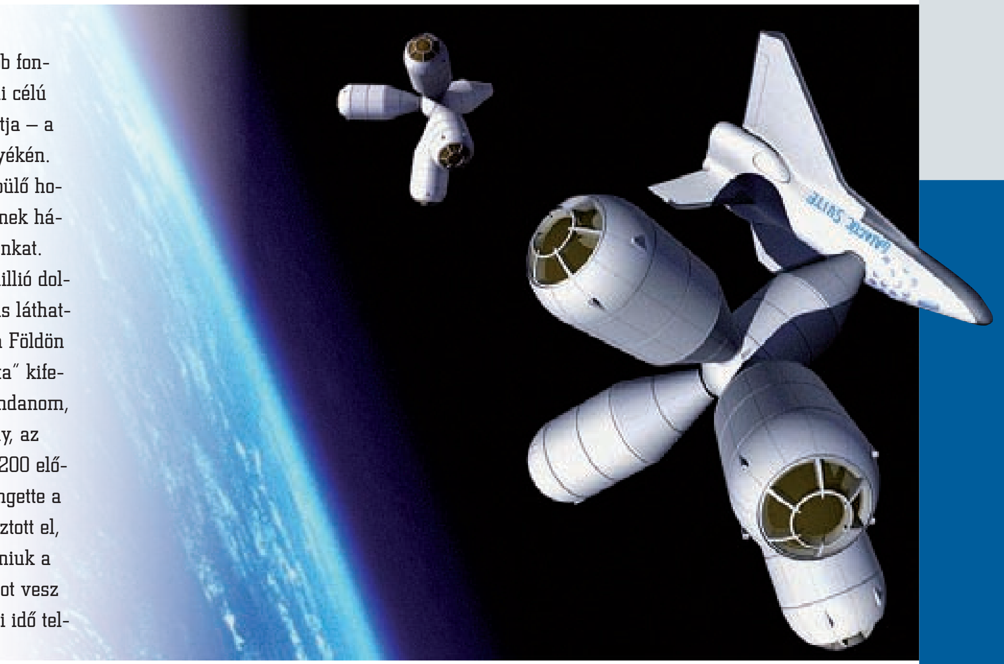
Japán alvókapszulák mintájára az Arch Group designcég tervei alapján egyes nyugati repülőtereken is feltűnhetnek majd az ún. „alvódobozok" (Sleep box). Lenne bennük minden, mi szem-szájnak ingere, beleértve asztalt, elektromos aljzatot, ventilációs rendszert, tévét, Wi-Fit, csomagteret és ágyat. Ja, és az ágyon természetesen „robotikusan" cserélnék az ágyneműt, gondolom az Ötödik Elem című filmben látott módon. Bérelni már 15 perctől (!) is lehetne, feltételezem a fiatal párok igényeit szem előtt tartva.

És ha már designcégek: az itáliai Ideal Standardnak egy igen figyelemreméltó koncepciója került fel a webre „A jövő fürdőszobája" néven. A technokrata taljánok szerint az ominózus helyiségben legalább két óriási plazmakijelzőnek kell majd helyet kapnia, természetesen interaktív funkciókkal, és persze notebook-asztalként is hasznosítható, multifunkciós WC-ülőkével. Persze lesz padlóba ágyazott digitális mérleg, illetve falba integrált művészi neon installáció is, no meg egy kb. egymillió fuvókás, szép, ám felettébb kényelmetlennek tűnő masszázskáddal.

Romantikus napkelte orrvérzésig

GALACTIC SUITE SPACE RESORT

Az űrturizmus beindulásának egyik újabb fontos állomása lesz az első kereskedelmi célú űrállomás (pontosabban űrhotel) startja – a tervek szerint valamikor 2012 környékén. A Galactic Suite Space Resort névre hallgató repülő hotel kb. 19 000 mérdöld/órás keringési sebességének hála átlag 80 percenként kerüli majd meg sárgolyónkat. Ezáltal a fizetővendégek (akiknek alig néhány millió dollárt kell leszurkolniuk előzetesen) akár 15-ször is láthatják majd, ahogy a Rózsaujjú Hajnal fényt gyújt a Földön minden, a fedélzeten töltött 24 órában (a „naponta" kifejezést szándékosan kerültem, ugye nem kell mondanom, miért?). Érdeklődőkben mindenesetre nincs hiány, az építtető Galactic Suite elmondása szerint immár 200 előjegyzett utasuk van, akik közül 43 már ki is csengette a horrorisztikus útdíjat, és akiket még az sem riasztott el, hogy három másik utitársukkal kell majd osztozniuk a szűkös helyen. Az „odajutás" amúgy másfél napot vesz majd igénybe, míg az űrhotelen való tartózkodási idő teljes három nap lesz..«



HARDVER-MENTŐÖV

SEGÍTSÉG, A HARDVEREM!

írta» HORVÁTH PATRIK

DNS HIBA

Heló, mindenható Gurusok!
Szeptember előtt, egy évig mobilnetem volt, és bár eléggé nehézkesen, de tudtam multizni. Mióta bevezették az új netet (konkrétan mikrohullámú internet), nem csatlakozik a Live, valami hasonlót ír ki: "DNS Lookup failed". Kb. egy hónapja van routerünk, és így is ugyanez a probléma. Mit tegyek? Remélem, hogy tudtok segíteni. Előre is mindent köszönök!
Hűséges olvasótok: Geri

»Kedves Gergő!
Valószínűleg nincs beállítva DNS szerver cím a routeren, és automatikusan nem képes magától használni a szolgáltatóét. A szerződéshez biztos mellékeltek egy lapot, ahol a felhasználónevet és jelszót találod, ott kell lennie többek között az e-mail beállításoknak és a DNS szerver címeknek is. Ha a DNS-ek kitöltése után se működik a hálózat, én biztos, hogy felhívnám a szolgáltatót, mert könnyen lehet, hogy a hiba nem nálad van. Mellesleg a mikrohullámú internet nem egy jó választás, főleg ha játékra szeretnéd használni…

KONFIG UPGRADE #1

Helló,
A konfigom a következő:
Alaplap: Gigabyte GA-945GZM-S2 S775 OEM
RAM: Kingmax 3 GB/667 MHz
Táp: HAZ Codegen 3329-CA 350W MIDI ATX
Proci: CPU Intel Core Duo 1,6 1M E2140
Videokártya: GeForce 7300 GS PCIEX 256 MB

A kérdésem az lenne, hogy érdemes-e ezt a gépet fejleszteni, és ha igen, akkor mit kéne kicserélnem? Tudom nem új a konfig, de nekem eddig megfelelt, és nem feltétlenül lenne szükségem egy atomerőműre, mert nem nagyon szoktam az új játékokkal játszani. Leginkább a FIFA-hoz és a Transformers 2-höz kéne. A mostani FIFA egyelőre nagyon jól elfut, ha kikapcsolom a 3D-s füvet, akkor a többit maxra is tolhatom, nem szaggat. Én úgy gondolom első sorban a videokártyát kéne fejleszteni, vagy egy teljesen új gépre kellene gyűjtenem.
Kösz a választ, Terrordrone

»Kedves Tamás!
Kétség kívül játék szempontjából a videokártya a leggyengébb láncszem, de hiába cserélnéd jóval erősebbre, a lassú processzor nagyon visszafogná. Nem ismerem az alaplap tuning-képességeit, én biztos, hogy megpróbálnám legalább 2400 MHz-re (300x8) pöckölni a CPU-t, mielőtt bármihez kezdenék. Ha nagyon olcsón meg akarod úszni a dolgot, akkor a kifutóban lévő Radeon HD4650-ek egyikére érdemes lecsapni 11-12 ezer forint körül. A 7300GS-nél nagyságrendekkel gyorsabb és talán a processzorod se túl lassú hozzá. Gondolkodhatnál CPU cserében is, de sajnos az Intel i945-ös chipset már alig támogat valamit az első generációs Core 2 Duókon kívül (amelyeket egyébként használt piacokon elég jó áron lehet venni).

KONFIG UPGRADE #2

Szia Patrik!
Azt lenne a problémám, hogy szeretnék egy új gépet, de nem igazán értek a hardverekhez, és nem tudom, hogy milyet vegyek. Főleg játékra lenne (The Witcher, LotRO, Battleforge stb), már nagyon régi a gépem van vagy 5-6 éves. Eddig jól szolgált és most jött el az ideje a cserének. Alaplap egy ASrock AM2NF3-VSTA, a CPU AMD Sempron 3400+ ami 2 GHz-en fut, és van hozzá 1 GB RAM.
Ezzel kapcsolatban az lenne a kérdésem, hogy az alaplap képes lenne-e egy Ati Radeon Vapor-x kártyát befogadni? Ha igen, akkor milyen CPU-t kéne hozzá vennem, hogy kiegyensúlyozott legyen a gép? A HDD az maradna, ha az alaplap is. Vagy ha ezeket nem lehet összehozni, akkor mondj valamit ezek helyett, lehetőleg ne nagyon menjen 100-120 ezer fölé.
Köszönettel: xtimes

»Kedves Dávid!
Sajnos a mai videokártyák döntő többsége nem fog működni az alaplapodban, ugyanis ezek szinte kivétel nélkül PCI-Express csatolófelülettel rendelkeznek, a lapod pedig még AGP-s. A processzorfrissítéssel nem lenne gond, mert a legújabb BIOS-szal mindent támogat az alaplap, de a legerősebb videokártya, amit bele tudsz tenni egy Sapphire Radeon HD3850 512 MB AGP lenne, ami ma már csak a belépő szintet üti meg, ráadásul közel másfélszer annyiba kerül (23-24 ezer Ft), mint a PCI-Express-es változat. A 100-120 ezres keretbe nagyon sok minden belefér, ha ésszerűen akarod felhasználni a rendelkezésre álló pénzt, akkor én a helyedben a következőket venném:
Alaplap: Asus M4A785TD-V Evo
Processzor: AMD Phenom II X4 925 BOX
Memória: 2x2 GB Kingston DDR3-1333 MHz
Videokártya: Radeon HD5770 1 GB
Tápegység: Corsair CX400
Ez összesen maximum 95 ezer forint, ha nagyon biztosra akarsz menni, akkor a HD5770 helyett esetleg egy HD5850-et is beszerezhetsz, de azzal már nagyon súroljuk a 120 ezret.

ÚJ KONFIG #1

Csá Patrik!
Új gépet szeretnék venni, ami az alábbiakból áll:
Táp: InWin Commander 650W, Ház: Cooler Master CM 690 Nvidia Edition vagy Revoltec Sixty 3
CPU Hűtő: Thermaltake SpnQ VT vagy Cooler Master V8, CPU: AMD Athlon 64 X2 7750
VGA: Radeon HD 5850 vagy GTX280
Alap: Asus M4N78, OP: Windows 7 HOME Edition +Bumptop, Merevlemez: Hitachi 500 GB
Hangkártya: Creative Sound Blaster X-FI GO vagy az integrált, Hangfal: Creative SBS 580
RAM: Kingston Hyper-X 2X1 GB 800 MHz
De, ha lehet, igazítgass rajta, ha valami nem passzol, javíts ki. Erre a konfigra 180.000 Ft-ot szánnék, és azt is megkérdezem, hogy mennének a mai játékok (pl. Cod 6, Risen, Gow, Wic, Battleforge,
Válszod előre is köszönöm.
Stalker: CoP)

»Kedves Viktor!
Igyekszem sorban végig venni a konfigod alkatrészeit. Tápegységből ennyi pénzért biztos, hogy inkább egy márkás, sok éves garanciával bíró példányba ruháznék be. A konyhafőnök ajánlata egy Corsair HX620, de igazság szerint a HX450 is bőven kiszolgálná az igényeidet 10 ezer forinttal olcsóbban. Mindkettő moduláris kábelezésű természetesen. Házikóból gyakorlatilag olyat veszel, ami tetszik, a Cooler Masterek jellemzően jól szerelhetők, olykor még tágasak is. A 690-esből az NVIDIA változatot szerintem nem igazán lehet itthon beszerezni, egy sima 590-essel jobban jársz. Ami a hűtőket illeti, ha a kettő közül kellene választanom, egyértelműen a V8-at vinném haza, a SpinQ nagyon gyatra kivitelezés és nem is hűt túl jól ahhoz képest, hogy mennyibe kerül. Processzorból felejtsd el a régi AM2-eseket, főleg a 7750-et, amelynek iszonyú fogyasztása van. Az általad kiszemelt videokártyákhoz ráadásul nagyon kevés kakaó van benne, így én inkább egy Phenom II X4 925-öt ajánlanék helyette (30 ezer Ft dobozos kivitelben). A két VGA közül nem is kérdés, hogy a HD5850 éri meg jobban, hiszen gyorsabb, hűvösebb, halkabb és olcsóbb is, mint a GTX280, nem beszélve arról, hogy sokkal

kevesebbet fogyaszt. Alaplapból szigorúan AMD 785G chipseteset vennék, a már sokat ajánlgatott Asus M4A785TD-V Evo ide is passzol, memóriából pedig szigorúan 2x2 GB és DDR3, ha egy kicsit is gondolsz a jövőre. A Kingston és Kingmax RAM-okkal nem lőhetsz mellé. Hangkártyából én biztos nem vennék USB-set (X-Fi Go), mert legalább annyi zajt összeszed, mint az integrált és a hangzásvilága se sokkal jobb. Ha a HD Audiónál minőségibb cuccra vágysz, akkor X-Fi Titaniumot keress. Hangrendszerből én elfelejteném a belépő 5.1-eseket, gyakorlatilag semmire nem jók. 10-11 ezer forint körül már lehet kapni elfogadható minőségű 2.1-es rendszert (pl. Logitech X-230/240). Ezen a konfiguráción bőven elmegy minden ma kapható és a következő egy évben megjelenő játék akár DX11-gyel is.

VIDEOKÁRTYA CSERE

Kedves Patrik!
Mindenekelőtt hadd mondjam el, hogy nagyon jó az újság, rendszeres olvasótok vagyok. Arra gondoltam, hogy tesómnak karácsonyra egy új videokártyát veszek. A jelenlegi konfig nem mai darab, de azért még nem szeretném (nem tudom) lecserélni. Szóval:
Alaplap GIGABYTE-GA-965P-DS3P,CPU: INTEL Core2 Duo E4300 1.8GHz 775 BOX, Memória: GEIL Ultra 2048MB DDR2 800MHz Kit, VGA: SAPPHIRE - X1950PRO 256MB, Processzorhűtő: COOLERMASTER Hyper TX RR-PCH-S9U1-GP Táp: CHIEFTEC - GPS-450AA, valamint merevlemez és író pihen a házban.
Szóval ebbe a konfigba szeretnék venni egy új VGA-t, ami lehetőleg Sapphire ATI Radeon HD... 512MB vagy 1G lenne. Hardvertudásom nem a legfényesebb, így nem tudom, mi passzolna a jelenlegibe. Kb. 15-30e Ft-ot szánok rá. Főleg játékra (COD összes része, NFS széria, MOHAA), zenehallgatásra, filmnézésre használja a gépet. Továbbá a közeljövőben (0,5-1 év) szeretnék procit cserélni tesóm gépében, mivel a mostani órajele elég alacsony. Kérdésem, hogy alaplap csere nélkül megoldható-e vagy azt is selejtezzem majd? Természetesen akkor már VGA-t nem vennék. A konfigot még öcsém vette két évvel ezelőtt, amikor én még egyetemre jártam, ő pedig már dolgozott. Most apránként szeretném neki kicserélni (egy monitorcsere már volt :)) és meghálálni a jóságát.
Előre is köszönöm a válaszodat!
Üdv: Gábor

»Kedves Gábor!
25 ezer forintért kapható a Radeon HD4770 512 MB-os változata, 29 ezer körül pedig a HIS HD4850 1 GB iCooler X4-es verziója. Ha nem akarsz kimaradni a DirectX 11 lázból, akkor picivel 30 ezer forint felett (32-34 ezer) már hazavihető a HD5750 1 GB-os verziója (az 512 MB-os változatok 30 alatt fognak nyitni, ha egyszer végre befutnak). Ami a processzort és a cseréjét illeti, én először az E4300 tuningolásának esnék neki, ugyanis minden adott hozzá (jó alaplap, jó hűtő). Reálisan 2.6-2.8 GHz könnyedén kihozható belőle, az FSB-t 300 MHz környékére, a CPU feszültségét 1.4V-ra, a memóriák sebességét pedig DDR2-667-re (és akkor fognak 750 MHz körül zakatolni) kell állítani. Ha az alaplap rev 3.3-mas (a NYÁK-lapra és a dobozra is rá van írva), akkor nem hivatalosan, de mennek benne a 45 nm-es Core 2 Duo-k/Quad-ok, ha rev 2.0, akkor sajnos nem. Amennyiben az előbbi eset áll fent, úgy könnyedén lehet CPU-t frissíteni, ráadásul a Core i3/i5/i7 láznak köszönhetően viszonylag olcsó lesz a csere fél-egy év múlva (én biztos valamelyik normálisabb négymagosat venném majd meg akkor, pl. Q9550, mondjuk használtan). Ha 2.0-ás alaplapotok van, akkor sajnos az E8000-es széria a legerősebb, amit bele tudtok pakolni (esetleg a még 65 nm-es Q6600/Q6700), ráadásul ott is csak túlhajtással tudják elérni az alap órajelet. Bármilyen videokártyát vesztek most, az biztos, hogy még a rev 2.0-ás alaplapba passzoló processzorok is bőven ki fogják hajtani, legyen az akár egy HD5750 is.

ÚJ KONFIG #2

Sziasztok!
Szeretnék segítséget kérni új konfig+monitor vásárlásában, a cél a játékok. Tehát az én összeállításom: Alaplap GIGABYTE GA-P55-UD3R, Proci: INTEL Core i5-750 2.66Ghz 1156 BOX, Videokártya: Radeon HD5850, Memória: CORSAIR TwinX 4096MB DDR3 1333Mhz CL9 KIT, Merevlemez: SAMSUNG 1000GB F1 EcoGreen 5400rpm 32MB SATA2 HD103UI, Ház: COOLERMASTER RC-690 Tápegység: COOLERMASTER Silent Pro 600W
Ti mit gondoltok róla? Mi nem jó benne? Mit kellene kicserélni és mire? A gépre max. 250 000 Ft van. A másik kérdés a monitor, amit néztem: SAMSUNG 2333HD illetve BenQ E2420HD, főként játékra kéne, ha tudtok jobbat kb. 60-65e Ft körül, kérlek, írjátok meg.
Előre is köszöni: DEzZ!

»Kedves DEzZ!
A gép gyakorlatilag kifogástalan, elvitelre kérd... Én legfeljebb annyit változtatnék rajta, hogy az amúgy kiváló 600W-os Coolermaster tápegység helyett egy Corsair HX450-et vennék és a különbözetet a vinyóhoz csapva kijön egy 1,5 TB-os HDD is (sőt még marad is pénzed). A 690-es ház helyett az 590-es talán valamivel jobban szerelhető, tulajdonképpen mindegy, melyiket veszed. A Gigabyte-lap helyett én Asrock-ot vagy MSI-t vennék P55-ből, előbbinek az az előnye, hogy LGA775-ös furatok is vannak rajta, így bármilyen régebbi típusú hűtő is rámegy, utóbbi pedig a gyakorlatilag a tuningparadicsom maga. A Gigabyte-okkal voltak Turbo Boost gondok, ráadásul a ventilátorszabályzásuk is nagyon érzékeny, így túlságosan hamar felcsavarják a processzorhűtőket. Apropó hűtő, a gyári félmagas vackot lehetőleg felejtsd el, ha LGA1156-os cooler kell, akkor a Coolermaster Hyper 212+t ajánlom, ha Asrock lapot vennél, akkor pedig az Xilence Xilent Blade XL a te barátod (LGA775-ös). Ami a monitort illeti, én személy szerint sajnos egyiket sem ismerem, de a témában jártas kollégám az LG M2362D-t ajánlja ebben az árkategóriában. Érdemes még esetleg megfontolni a LED-es háttérvilágítással rendelkező BenQ V2400 Eco-t.

5.1 HANGFAL KÉRDÉS

Szia Patrik!
5.1-es hangrendszerekkel kapcsolatos a kérdésem. Úgy tűnik, hogy az 5 éve használt (egyébként abszolút jó hangzású) Acoustic Solutions hangcuccom kezdi megadni magát, ezért elgondolkodtam egy új szett vásárlásán. A problémám csak az, hogy nem igazán vagyok otthon ebben a témakörben, és meglehetősen tanácstalanul állok a választék előtt. Tudnál esetleg segíteni, hogy mely márkák mely típusait érdemes megfontolni? Elsősorban zenehallgatásra és filmnézésre használnám, de néha azért játszani is szoktam. A legfontosabb számomra az, hogy a mély jól szóljon, mert szeretem a tiszta, dübörgő basszust. :) (amiben az általam hallgatott zenék elég erősek szoktak lenni :D) Emellett örülnék egy fa szettnek (vagy legalább a mélynyomó legyen az, mint a mostani AS rendszeremnél), de mivel olvastam pár tesztet, amelyekben műanyag ládákat is dicsérnek, ezért ez csak sokadlagos feltétel.
Köszönettel, Laci

»Kedves Laci!
Nem írtál árkategóriát, így elég nehéz bármit ajánlgatni. Ha átlagos költségvetéssel rendelkezel, akkor 20 ezer forint körül a Creative Inspire T6200, Logitech X-530 és X-540 szettekre vetnék egy pillantást. Ennél olcsóbban én nem vennék semmilyen többcsatornás rendszert, mert mind zenére, mind filmnézésre használhatatlanok. Vagy túl van erőltetve a mélynyomó, vagy semmirekellők a szatellitek vagy gyenge az erősítőjük.

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

írta» MIGUEL

MÁR CSAK KÉT HÉT!

Na nem mintha az a fajta lennék, aki számolja a napokat karácsonyig (legalábbis március előtt soha nem szoktam elkezdeni), de ha minden jól megy, akkor ezeket a sorokat legkorábban pont két héttel a halászlé, a fenyőtüske és a szaloncukor előtt olvassátok. Mi kicsit előrébb hoztuk idén az ünnepet, lepaktáltunk a Mikulás-szakszervezettel, és íme, itt az ajándék... Mi? Dehogy a Mass Effect! Az Ünnepi Levrov!

ELEJÉRE-VÉGÉRE

Szia Miguel!

1. Azt szeretném megkérdezni hogy a jövő év folyamán ismét lesznek a Guruban stúdiólátogatásokról szóló beszámolók?

»Nos, én lennék a legboldogabb, ha erre biztosan igennel tudnék válaszolni, mert az három dolgot jelentene: itthon új csapatok alakulnának, akikhez érdemes elmenni; a már létező hazai fejlesztők belekezdenének valami olyan munkába, amiről érdemes írni (igen, Crytek Hungary, rátok gondolok); illetve lenne alkalmunk kiutazni külföldre a nagy stúdiók egyikébe. Ha bármelyik lehetőség összeáll, ti lesztek az elsők, akik megtudják.

2. Ha lehetséges, lehetne az, hogy a tesztek elejére vagy végére odaírjátok hogy milyen játékról van szó? Pl:FPS, MMORPG stb.

»Most egy pillanatra megijedtem, és gyorsan hátrébb lapoztam, de minden rendben: ahogy már évek hosszú sora óta, ebben a lapszámban is minden egyes játék értékelődobozának első információja a kért adat.

3. És lenne egy ötletem, miszerint minden számban az egyik szerkesztő ír magáról egy kicsit. Leírja mi a kedvenc játéka, mióta van a Gurunál meg ilyenek. Lehetséges ez?

Válaszodat előre is köszönöm.

Nomad2020

»Csinálhatnánk ilyet, de ha belekezdenénk, két vád érne minket rögtön: az egyik, hogy ezt az amúgy valóban sehol máshol nem látott ötletet abból a bizonyos másik magazinból loptuk (és már látom a megjelenésünk utáni első nap első fórumfrissítését odaát: megint őket szidjuk, pedig minden felső hatalom által látott lelkem teljes tisztaságával tudom mondani, hogy nem), a másik pedig az lenne, hogy sztároljuk magunkat. Nos, ez annyira tőlem nem is áll messze, de például Chris már akkor idegrohamot kap, ha lefényképezik (ennek megfelelően naponta többször is lefényképezzük, hadd vörösödjön a feje), szóval maradunk a megszokott „hónap kérdése" rovatnál a tartalomjegyzékben.

95? MESZET ETTÜNK?

Kedves Miguel!

A Call of Duty: Modern Warfare 2-ről, és a business hatalmáról írnék neked pár sort.

Szóval olvastam a PC Guruban és a GS-ben az MW2 tesztjét. Majd megvettem a játékot és végigjátszottam 5 óra alatt a legnehezebb fokozaton. ÉS eltöprengtem. A töprengésem eredményeként megállapítottam, hogy valami itt nem stimmel. Minden médium dob két hátast az MW2-től (ti 95%-ot, a másik lap 93%-ot ad neki), pedig gyakorlatilag az egyik legnagyobb rókabőr az FPS-ek 10 éve alatt. Gondolkodtam, hogy mi az MW2-ben az újdonság, és rá kellett jönnöm, hogy SEMMI. Az egész game agyon van scriptelve, ezért ha egyszer végigjátszod, vagy kétszer, utána szinte biztos, hogy nem fogod még egyszer végignyomni, mert mi a búsnak. Emlékszem már 10 éve a Half Life első részénél is remekül lehetett érzékelni a scriptelt határokat, de az akkoriban még újdonságnak számított, DE tíz évvel később? Szóval a scriptelés az egy dolog. Nézzük a másikat. Megyek és lövök (vagy sokszor inkább futok, mert a f***m se tudja éppen mi történik körülöttem). 2009 novemberére kiadni egy olyan játékot, amely ennyire sablon FPS, egyszerűen nevetséges. Nem jobb, mint a Soldier of Fortune III, sőt rosszabb, abban jobban élveztem a lövöldözést. Ráadásul utálom a játék álrealizmusát, amely próbálja az embert „beleéltetni" a sztoriba, aztán olyan helyzetbe hozza, hogy minden 14 évnél idősebb ember felhördül, hogy WTF, ne már? Nálam a hómobilos lövöldözés ütötte ki a kereket összetartó csavarokat. Szerintem ez a Call of Duty sorozat legalja. Éppen az MW2 előtt játszottam végig (és játszom újra és újra) az Operation Flashpoint Dragon Risingot. Az „kellemesen" realista és beleélhető, ahhoz képest az MW2 egy Moorhuhn (bocs a Moorhuhn jobb). Na és mi van az AI-val? Szinte egy szó sem esik egyetlen cikkben sem az AI-ról. De mit is lehetne róla írni? Egy scriptelt pont után egyszer csak megjelenik negyvenöt ellenség, három tank, továbbá Megatron, hátán Darth Vaderrel, és elkezdik rád zúdítani az áldást (ólmot/lézerkardot/fotontorpedót), te megpróbálsz valamit kihozni a helyzetből. Én röhögni szoktam. Az ellenfelek a legtöbbször A) vagy feléd rohannak, mint a hülye, vagy B) bescriptelt fedezék mögül lőnek, ameddig ki nem lövöd őket onnan, vagy C) bescriptelt útvonalon elmennek a pálya egyik pontjára, és onnan lőnek, ameddig a B) pontban leírt végkifejlet el nem éri őket. AI, mi? Játékmenetbeli újítás nincs benne az elmúlt 10 év játékaihoz képest (pláne nem az elődeihez képest), nem lehet kihajolni (ez volt az a pont, amikor a fejemben dolgozó négy kereket tartó csavarok először meglazultak), a multi pedig... Mondjuk ki nyíltan, a Battlefield 2 lazán megveri ezt a multit, de minimum azon a szinten van (a BF2 2004-es játék!). Ezen szempontokat összeolvasva, kérdezem kedves Miguel, hogy a frászba lehetett erre a játékra 95%-ot adni? Ez svindli. Ez a játék egy erős 75%-ot érdemel, mivel annyi újítás van benne, mint teknős páncélján álló teve. Csak az innováció tudja megmenteni a PC-t attól, hogy ne konzolos játékok szemétdombja legyen. Erre nektek nagyon oda kellene figyelnetek, mert most mit fognak mondani az Infinity Ward-nál:

– Há-há, nézz már John, ezek ezt is bezabálták, veszik mint a cukrot és le vannak nyűgözve az adrenalin-pumpáló gagyi történettől. Pedig a singli plájert egy hónap alatt dobtuk össze, a multit meg kettő alatt, három hónapig meg portolgattunk;

– Így van Bob komám, pedig még a dedikéted szervert is kihagytuk;

– Tényleg, volt is valamilyen petíció féle. A szerencsétlenek. Majd azt mondjuk, hogy azért, hogy minél többen megvegyék az eredeti játé-

»PAPARAZZI«

Továbbra sem hagyunk fel azzal a rossz szokásunkkal, hogy ismeretlen emberek alapvető személyiségi jogait sértjük meg a róluk készült képek utólagos engedéllyel való közlésével. Ebben a hónapban a korrnéni lőtte a versenyzőt valahol Budapesten, így aki magára ismer, és pontosan megmondja, hol készült a fotó, nyereményt kap.«

kot, pedig ha tudnák…
– Látod Bob, érdemes volt marketingre többet költeni, mint a játékra…

Szerintem ezen gondolkodjatok el, mert a következo CoD, már csak 3 órás single playert fog adni (szétscriptelve), a multiban pedig az lesz az újdonság, hogy 30 kill streak után Megan Fox hirtelen megjelenik a pályán, és aki hamarabb tud a háta mögé kerülni és… amőbázni vele a felrobbanó „taktikál núk" fényénél, annak a csapata nyer. A PCG mostani számának 059. oldalán van egy játék, amelynek a szövegét egy az egyben copy-paste-elhettétek volna a MW2-höz is, és a százalékot is. Leírnék pár FPS-t az elmúlt 10 évből, amelyek kivitelezésük és innovációik/játékmenetbeli újításaik miatt megérdemlik a 90%-t és felette: Half Life 1 (hangulat, script), No One Lives Forever 1 (humor, AI, sztori), Deus Ex 1 (cyber punk feeling és talán az első RPG-FPS), Medal of Honor 1 (hangulat), Call of Duty 1 (hangulat, tökéletesített script), Rainbow Six Vegas 1 (taktika, fedezékrendszer, élethű fegyverek), Operation Flashpoint (realizmus), Far Cry 1-2 (kivitelezés, szabadság, újrajátszhatósági faktor), Stalker SoC (HANGULAT, radioaktív élettel teli Zóna), OPF: Dragon Rising (tökéletes egyensúly realitás és arcade között). Kedves Miguel, kérlek írd meg nekem, hogy miért adtatok az MW2-nek 95 százalékot? Válaszolhat Chris is, végül is leginkább őt szólítom meg ezen e-mailemmel. Amúgy a PCG mostani száma fényévekkel lett jobb, mint a GS. Ehhez gratulálok, és csak így tovább. A marketingnek meg nem kell bedőlni.
Ákos (egy FPS fan, a Wolfenstein 3d óta)

»Nos, a helyzet az, hogy amit leírtál, nem egyedülálló jelenség (és ezt továbbra is én, Miguel írom, nem pedig a semmirekellő Chris, aki természetesen még ma, a leadás napján is a Modern Warfare 2-t nyüstöli ahelyett, hogy a munkáját végezné – főzetek is mindjárt vele egy kávét [Főzök, persze, hány ciánkapszulával kéred? – Chris]). Nekem annak idején betűre ugyanez volt a véleményem a GTA IV-ről, egyszerűen nem tudtam megérteni, hogy miért szórják a szaklapok a 98 és 100 százalék közé eső értékeléseket, amikor én mintegy húsz óra játék után mindörökre úgy döntöttem, hogy ez a szájbarágós, haverfuvarozós cucc nem érdemel több időt az életemből. Ugyanígy meg tudtam volna indokolni, hogy miért érzem így, de az van, hogy nem lett volna igazam. Nem fogom azt mondani, hogy a Modern Warfare 2 nem lehet rossz játék, hiszen többen vették meg egy hét alatt, mint ahányan Közép-Európában élnek, mert ugye több milliárd légy meg a lócitromot szereti, magyarán a mennyiség nem egyenlő az egyetemes jó fogalmával. Ellenben azt sem mondom, hogy nézd, mennyire igazad van, hiszen a neten a felhasználói értékelések mind a pokolnál is mélyebbre húzzák le a játékot – ezek nagyobbik része ugyanis tipikus vérpisti, aki ugyan életében nem játszott még netes multiban, de vonyít a „dedikált szerő" (jó ég, ez a kifejezés ki fogja égetni a papírt), meg a megemelt vételár miatt. Én játszottam a játékkal, és szerintem sincs 95 százalék, de nyilván azért kapta Chris a cikket, mert ő jobban ért hozzá, de legalábbis végigjátszotta az elmúlt 10 év összes FPS-ét, és ha ő azt mondja, hogy bár a kampány rövid, de akciódús, a multi meg ugyan nélkülözi a dedikált szervereket, de minden más szempontból tökéletesen működik, akkor biztos így is van. Az ilyen értékelések mindig szubjektívek, és mindig lesznek olyanok, akik nem értenek egyet az újságíró véleményével – annyit azért elárulok, hogy ha az EA nem tolja el gyáván a Battlefield: Bad Company 2-t 2010-re, akkor nem a Modern Warfare 2 lenne 2009 legjobb FPS-e. Így viszont nagyon más lehetőségünk nem volt.

A LÁNY ÉS AZ Ő AJÁNDÉKA

Sziiiia Miguel! :)
Szóval elég régóta olvasom az újságot, mint a legtöbben. Már sokszor gondolkoztam rajta, hogy írok ide a levrovba, de mindig túl későn vettem rá magam, így ez elmaradt. Egészen mostanáig. :) Megjelenés napján megvettem a 13. lapszámot. Elkezdtem olvasni először szigorúan a levrovot. :P Szóval elolvastam… Eltelt majdnem 1 hét, utána újra nekiláttam, és rápillantottam, kik azok a mázlisták akik nyertek WoWos cókikat… És láss csodát! :D Ott vagyok a sorok között! Úgyhogy most én is mázlista vagyok! (Hozzáteszem nem nyertem még sohasem semmit, kivéve tapasztalatot :D) Köszönöm a pólót! :) Az újság nagyszerű, bár a DVD-ről hiányolom a Pc Guru Live-ot, mert nekem tetszett, amikor te meg Bate általában lefikáztátok a filmeket, amelyből sokat jogosan illettetek különböző módon. :) De nem is zavarlak tovább. Köszönöm a pólót még egyszer! :)
Köszönettel:
GaBCiKáJJa

»Mit is mondhatnék? Nehéz meló a levrov, de az ilyen pillanatokért minden egyes átizzadt éjjel és utálatos lapzárta megéri! Örülök, hogy egy újabb élet vált teljesebbé a közreműködésemmel, és nagyon remélem, hogy még sok ajándékot ki tudunk majd osztani. A Live amúgy mindig elkészül, csak olyan rosszak a filmek, hogy a cenzorok letiltják az egészet. De most az egyszer ígéretet teszek, hogy megerőltetjük magunkat, és végre összehozunk egy vállalható felvételt, mire megjelenik a lap (vagyis a teljes játék leírásában megtalálható linken ott leszünk, ahogy osztjuk az észt – ezt azoknak is jó tudni, akik messze el akarják kerülni a dolgot).

CSAJOK, SZERKESZTŐSÉG, VIDEÓ

Üdv Miguel!
Több minden miatt írok, először is Patriknak köszönném a konfig tippeket, nagyon állat lett az új gép. Másodszor pedig egyetértenék az előttem szóló Farkassal (09.13-as PcGuru), hogy jó lenne, ha csinálnátok egy videót, amiben bemutatjátok a szerkesztőséget, és ezt feltennétek a DVD-re, vagy a honlapra. Szerintem nagyon sokan kíváncsiak, hogy hol és hogy készül a kedvenc újságjuk. Ez gondolom nem nagy kérés, és remélem meg tudjátok csinálni. Illetve volt egy cikk a 09.13-as PcG-ban, hogy Magyarországon nem nagyon van olyan Lan Party, ahol megpróbálnák (persze ezzel a módszerrel nem kell próbálni) elterelni a játékosok figyelmét szép lányok jelenlétével. Nem tudom ki, hogy van vele, de szerintem ez azért nem lenne jó ötlet, mert vagy heves altesti mozgásba, vagy szimplán erős kézrángásba fulladna az egész. Mert persze a Dragon Age bajnokságon is (ahol a magyarok arattak) megcsinálták, csak ott ott volt a tv meg minden, ugyhogy fékezniük kellett magukat az embereknek. PcGuru 4ever!
Dani

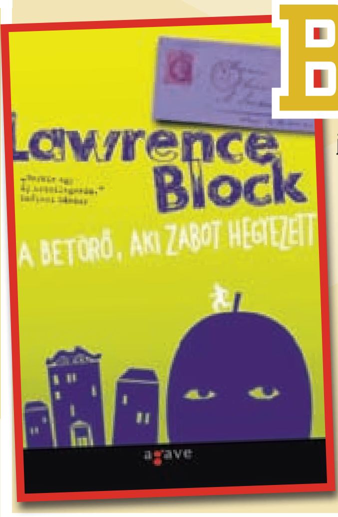
»Üsse kő, elkezdem rábeszélni a többieket, hogy csináljuk meg a minden kis titkunkat kiadó, leleplező szerkesztőségi werkfilmet – igazából ez Darths miatt lesz nehéz, mert akkor egyszer normális ruhában kellene bejöjjön (mondjuk már az is elég lenne, ha bármilyen ruhát felvenne)… A csajokkal fűszerezett LAN-partikról annyit osztanék meg az olvasókkal, hogy aki már valaha volt ilyen bulin, az tudja, hogy oda kockulni mennek az emberek, és tökéletesen stílusidegen egy-egy meztelen csaj megjelenése, és nem, nem csak azért írom ezt, mert Chris is ezt adta be otthon (persze, ő csak játszott tovább, nem érdekelték a csajok, ja). Amúgy meg kellemes karácsonyt, meg jó Mass Effectet!

Miguel
levrov@pcguru.hu

»LAWRENCE BLOCK

A BETÖRŐ, AKI ZABOT HEGYEZETT

»Agave Könyvek



Bernie Rhodenbarr, mindenki kedvenc könyvbolttulajdonosa/betörője/nyomozója ismét viszatért, hogy egy regény erejéig ismét hatalmas galibába keveredjen, hogy aztán megint önmagát kelljen kirángatnia belőle. Hulla, rendőrség, nyomozás, rejtély, csavaros történet, kiváló stílus és humor. A megszokott minőség, kihagyhatatlan darab.«

»NICK HORNBY

A MEZTELEN JULIET

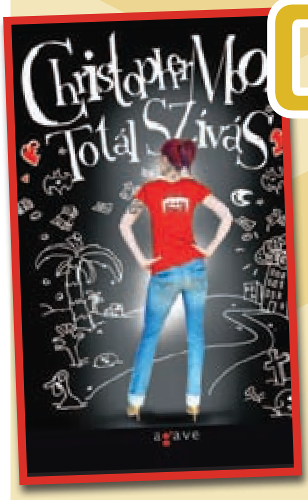
»Európa Kiadó

Vajon mi történhetett Mineapollisban, abban a bizonyos WC-ben? Tucker Cowe ugyanis ott járt, és ezt követően a zseniális rockzenész soha többet nem hallatott magáról zenei téren. Annie és Duncan ennek a rejtélynek igyekszik utánajárni, mikor nekivágnak, hogy bevizsgálják ezt a furcsa helyet. Újabb regény a nagyszerű Hornbytól, az ő nagyszerű módján, az élet nagy dolgairól, egyszerűen, de mégis meglepően bölcsen, és ami a legjobb: szórakoztatóan.«

»CHRISTOPHER MOORE

TOTÁL SZÍVÁS

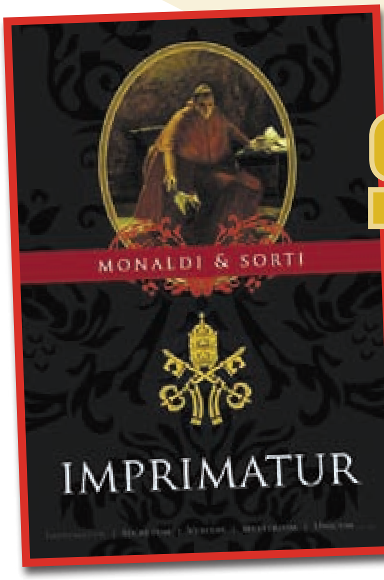
»Agave Könyvek



Christopher Moore visszatért, hogy ismét szórakoztassa kicsit az olvasóit. Ezúttal ismét a vámpírok kerülnek sorra, többek között a Vérszívó Démonokban már megismert Jody, aki most éppen Thomas C. Floodot alakítja át vérszívóvá. Vámpírnak lenni pedig szívás. Totál szívás. Te is rájössz, ha elolvasod a hasonló címmel ellátott regényt.«

»MONALDI ÉS SORTI

IMPRIMATUR



»Kiadó: Nyitott Könyvműhely
»Oldalszám: 580 oldal
»Ár: 3990 Ft

Szereted a valóságon alapuló, rejtélyekkel tűzdelt, csavaros történeteket, de lábrázást kapsz Dan Brown facsipesz stílusától? Akkor a Nyitott Könyvműhely gondozásában megjelent Imprimatur a te olvasmányod lesz. A Bécsben élő szerzőpáros (Rita Monaldi és Francesco Sorti) regénye a XVII. századi Rómába kalauzol minket, ahol egy lepra gyanújával karanténba zárt fogadó lakóinak mindennapjait nyomon követve merülhetünk el a középkori hétköznapokban, amelyeket áthat a hazugság, a cselszövés és az árulás. Hőseink egy furcsa haláleset kapcsán kerülnek a „lepra gyanújába", s a fogadóban megszálló Melani apát (aki történetesen a Napkirály titkosügynöke) úgy dönt, hogy maga jár utána a gyilkosságnak. Tervének megvalósításában segítőre is talál a fogadó szolgájának személyében, s együtt olyan ügy kibogozásába kezdenek, amelynek szálai egészen a pápáig vezetnek. A regény ugyan meglehetősen lassan indul be, de mindezért kárpótol a korszak és a város hiteles bemutatása, majd a szereplők kibontását követően beindul a cselekmény, minek köszönhetően le sem akarjuk majd rakni aktuális olvasmányunkat. Az Imprimaturnak nem csupán az aprólékos kidolgozás, de a hitelesség is nagy erénye, hiszen minden egyes mozzanata levéltárakban fellelhető iratok nyomán lett rekonstruálva. A történet egyes fordulatai meg is bolygatják a XVII. századról szerzett ismereteinket, s a szerzők olyan területeket is érintettek írásukkal, minek következtében Olaszországban be is tiltották a regényfolyamot. Bizony, folyam, a sorozat hét kötetre van tervezve, melyből hazánkban már a második rész, a Secretum is kapható.«

»RICHELLE MEAD

VÁMPÍRAKADÉMIA

»Kiadó: Agave Könyvek
»Oldalszám: 242 oldal
»Ár: 2680 Ft

Mióta a Twilight-széria berobbant a köztudatba, az olvasók gyakorlatilag térdig gázolnak a különböző vámpír tematikájú regényekben, s ember legyen a talpán, aki képes megmondani, hogy melyik valóban szórakoztató olvasmány, s melyik az, amely csak a hirtelen támadt népszerűséget akarja meglovagolni. Mi most egy olyan regényt ajánlunk a figyelmetekbe, amely szintén egy hosszabb széria első darabja, s a vámpírokkal szembeni egyre nagyobb ellenérzéseink ellenére is meggyőzött minket. A Vámpírakadémia kiadója az Agave Könyvek, akiknek már van némi tapasztalatuk a vérszívókat illetően, hiszen az Anita Blake-sorozat is az ő istállójukból került ki. Aki ennek hallatán esetleg menekülne, megnyugtatjuk, hogy a Richelle Mead által jegyzett sorozat elég távol áll az utolsó köteteivel már a „szoftpornó irodalomra" hajazó Blake-kötetektől. A Vámpírakadémia két hőse Lissa és Rose, míg az előbbi egy nagyhírű vámpírcsalád utolsó leszármazottja, addig az utóbbi egy Dampyr testőrtanoc. Történetünk elején kétévnyi bujkálást követően kerülnek vissza a Szent Vlagyimir Akadémiára. Itt játszódnak majd kalandjaik, melyek bővelkednek mágiában, külső és belső veszélyekben, csak hogy a romatikáról már ne is beszéljünk. A Vámpírakadémia kiváló vérszívó-ponyva, a műfaj rajongóinak erősen ajánlott darab.«

»FILMZENE

NEW MOON SOUNDTRACK

»Kiadó: Warner Music

»Dalok száma: 15 szám

Ha nagyon sok jót nem is tudunk elmondani a Twilight-sagáról, azért vannak olyan momentumok, amelyek mégis egy kicsit pozitív színben tüntetik fel ezt az egész jelenséget. Egyrészt azt mégiscsak el lehet mondani, hogy a regény milliókat vett rá az olvasásra, ám mivel a könyv rovatunk a bal oldalon van, most emeljük ki inkább a zenei részt – lévén az Alkonyat: Új Hold című moziborzalom kísérő albuma egyáltalán nem sikerült olyan rosszra. Köszönhető ez annak, hogy nem mindenféle felkapott tinisztárocskák dalolták a film alatt (mondjuk ez érthető, hiszen a rózsaszín divatpop azért nehezen ütköztethető a meglehetősen sajátos, kissé darkos vámpírrománccal), hanem az indie rock ismert és kevésbé ismert csapatainak számaiból válogattak betétdalokat a film mellé. Ami mindenképpen kuriózum, hogy nem már kész lemezekről hordták össze a producerek a számokat, hanem csupa olyan dal csendül fel ezen a lemezen, amit máshol aligha lenne lehetőségünk meghallgatni. A korongon olyan „nagy” nevek is helyet kaptak, mint például a Muse vagy éppen az Editors, de jellemző módon a legjobb dallamok pont nem hozzájuk kapcsolhatók. A legjobb zenei pillanatokat olyan előadóknak köszönhetjük, mint például a Killers, az OK Go vagy Lykke Li, arról nem is beszélve, hogy még Tom Yorke is összedobott egy jó kis számot a New Moon Soundtrack kedvéért. Szóval igen kellemes kis lemez ez, amin ugyan találhatunk abszolút populáris alkotásokat is, még így is egy kellemes (és abszolút egységes) albumot kapunk, amit kifejezetten azoknak ajánlunk, akik már hasmenést kapnak a kereskedelmi rádiók „változatosságától”. Filmzenerajongóknak apró adalék, hogy az utolsó track egy „score” dal Alexandre Desplat tolmácsolásában, szóval mindenkinek jut valami...«

»KAREN O AND THE KIDS

WHERE THE WILD THINGS ARE

»Kiadó: Interscope

»Dalok száma: 14 szám

Ebben a hónapban ismét a filmzenék uralkodnak, hiszen második ajánlónk a Spike Jonze által dirigált Where The Wild Things Are című opusz kísérőalbuma (ezt a mozgóképet viszont még nem mutatták be a hazai mozikban). Az album dalait a Karen O and The Kids nevű „formáció” adja elő, ám valójában ez a csapat nem létezik, legalábbis ebben a formában semmiképp. Karen O sokaknak ismerős lehet, a mellé szegődött The Kids pedig az alábbi bandák előadóit takarja: Yeah Yeah Yeahs, Raconteurs, Dead Weather és a Liars. Az albumról tudni kell, hogy nem különböző számok gyűjteménye, hanem lényegében egy valódi filmzene album, amelyen olyan dallamok hallhatók, amelyek konkrétan a film egy-egy részletéhez kapcsolódnak. Maguk a számok akusztikus dallamokból és a cselekmény menetének megfelelően hol szomorkás, hol vidám énekekből állnak – ami egyébként meglepő, hogy a visszafogottnak csak nagy túlzással nevezhető Karen O most egészen gyermeki hangot üt meg, s bár ez a film hangulatának tökéletesen megfelel, a hölgy rajongóinak azért szokatlan lehet (s ezzel most egyáltalán nem arra kívánunk célozni, hogy nem működne tökéletesen ez az új „felállás”). Összességében a Where The Wild Things Are egy nagyon kellemes album érzelemgazdag zenei felhozatallal, s bár tényleg a filmhez kapcsolódik minden taktus, a zenei anyag ennek ellenére önmagában is abszolút megállja a helyét, nyugodtan merjük állítani, hogy a film ismerete nélkül is képes magával ragadni a hallgatóját, éppen ezért ha a mozi nem is érdekel, a zenéjét azért érdemes bevizsgálni.«

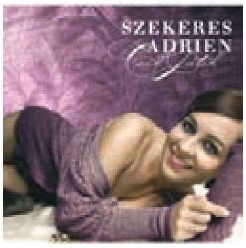
»TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

»Very Best of
(CD + DVD)
Enya

»Beautiful Mess: Live
(CD + DVD)
Jason Mraz

»Live World Tour 09
(CD + DVD)
Laura

»Csak Játék
(1 lemez)
Szekeres Adrien



»Ultimate Bee Gees
(2 CD + DVD)
Bee Gees

»ZOMBIELAND«

Rendezte: Ruben Fleischer

Szereplők: Jesse Eisenberg, Woody Harrelson, Emma Stone, Abigail Breslin

Hossza: 86 perc

Rögtön az elején érdemes leszögezni, hogy hiába van tele élőhalottakkal a Zombieland, itt most nem egy horrorfilmről van szó, hanem egy olyan vígjátékról, amely a zombifilmek különböző kliséit felhasználva szórakoztatja a közönséget. Van ugyan jó pár véres és gusztustalan jelenet ebben a filmben, de szó sincs a klasszikus ijesztgetésről, hiszen minden kicsit eltúlozva, kicsavarva szerepel ebben a moziban, és a hangsúly abszolút nem a zombikon és a túlélésen van, hanem a zseniális karaktereken és a nagyon jó gegekkel telezsúfolt forgatókönyvön. Az alap ugyanaz, mint bármelyik zombifilmben: az egész világon végigsöpör a vírus, és csak néhány túlélő marad, akik igyekeznek elkerülni, hogy belőlük is véres vacsora legyen. Összesen négy karaktert találunk ebben a moziban, két férfit és két lányt, s bár tény, hogy a fiúk brillíroznak igazán, azért az sem baj, hogy egy dögös nő és egy bájos kis tinédzser is helyet kapott a vásznon. Az ő sorsukat követhetjük végig a filmben, s számos igen mókás kalandban lehet részünk, miközben őket nézzük. A rendezés mondhatni tökéletes, egyetlen unalmas pillanatot sem találunk, és külön piros pont, hogy rengeteg lassított felvételt láthatunk, ami még viccesebbé teszi a túlélős jeleneteket. Lesz persze egy csipetnyi dráma, némi romantika is, szóval tökéletes kis egyveleggel van dolgunk. Mindezt csak tetézi a film magjaként szolgáló túlélési szabályrendszer, amit a film sorra elismétel, sőt, mindezt vizuális gegekkel is kiegészíti, így a szórakozás garantált. Nem túlzás, a Zombieland az idei év egyik legviccesebb alkotása, még a sokat emlegetett Másnaposakat is kenterbe veri. Ha van film, amit nem érdemes kihagyni ebben az évben, akkor az a Zombieland.«

»2012«

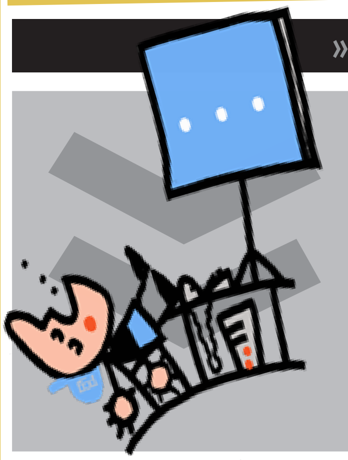
»Rendezte: Roland Emmerich,

»Szereplők: John Cusack, Amanda Peet, Thandie Newton, Oliver Platt

»Hossza: 158 perc

Egy dolgot biztos nem lehet állítani Roland Emmerichről, mégpedig azt, hogy a meglepetések embere volna. Filmes karrierje gyakorlatilag nem áll másból, csak a pusztításból, és mindebben az a szép, hogy filmről filmre képes volt fokozni azt (Függetlenség napja, Holnapután...). Ami kevéssé jó hír, hogy ahogy haladt előre, a filmjei úgy lettek egyre butábbak és unalmasabbak, s bár tény, hogy látványban a 2012 minden eddigi mozit űberel, de ugyanígy ostobaságban és unalomban is verhetetlen. Az alapvetés igen egyszerű, eljön 2012, a maják is megjósolták, a világ elpusztul, s ennek oka most éppen az, hogy a napkitörések felpuhítják a föld rétegeit, s ezért a kontinensek elcsúszkálnak, így szépen minden romba dől. Persze néhányan azért életben maradhatnak, csak hát ezért meg kell szenvedniük – akárcsak a mozinézőnek. A film közel három órás, s ebből körülbelül huszonöt percet tesz ki a látványorgia, a többi rész idióta párbeszédek, filmes klisék halmaza, azaz a tökéletes unalom. A film majdnem 300 millió dollárba került, de sajnos ebből nem futotta egy rendes forgatókönyvíróra, így háromszor nézhetjük végig ugyanazt a menekülési jelenetet, és e mellé kapunk még olyan fájdítóan buta fordulatokat, hogy a film végén már azért drukkolunk, hogy haljon ki mindenki, mert egész egyszerűen az emberiség meg sem érdemli, hogy megmeneküljön. Igaz ugyan, hogy a digitális effektek és a rombolás sosem látott minőségben van jelen, de mindez kevés ahhoz, hogy a jóérzésű mozinéző megbocsássa azt a rengeteg sablont és fölösleges jelenetet, amit a képébe tolnak. Az már csak a hab a tortán, hogy a színészek is borzalmasak, de erről a legkevésbé ők tehetnek – kivétel ez alól Woody Harrelson, aki zseniális, mint mindig. A lényeg, hogy ezt a filmet jobb otthon nézni, mert ott legalább van lehetőség arra, hogy eltekerjük a legfájdalmasabb és legunalmasabb jeleneteket...«

»PC GURU MOZIS LEGKEVÉSBÉVÁRÓ-LISTA



»RESIDENT EVIL 4

Lehet sokan nem értenek majd egyet velünk, de a Resident Evil filmek voltak azok az alkotások, amelyek teljes megcsúfolásai voltak a teljes Resident Evil-szériának. Hogy ezt még fokozni lehessen, az egyes részek egyre rosszabbak voltak, de még ennek ellenére is eljutottunk a harmadik epizódig, s minő borzalom, már jön a negyedik rész, épp most forgatják, tehát valamikor 2010 végén kerülhet a mozikba ez az alkotás. Mi már előre rettegünk, de ha valaki mégis szerelmese lenne ennek a vizuális kalandnak, akkor nyugalom, mert Milla Jovovich ismét visszatér...

»NARNIA 3

Akárcsak a Resident Evil, a Narnia sem bizonyult egy nagyon jó sorozatnak. A könyvek még egész élvezhetők, de a film nagyon-nagyon vontatott és gagyi lett, köszönhetően a nem túl tehetséges gyerekszereplőknek. Az első rész ennek ellenére hozott pénzt, de a második rész hatalmasat bukott, így a Disney el is adta a jogokat. Sokáig úgy tűnt, hogy nem lesz harmadik Narnia, de most megjelentek az első forgatási képek, szóval nem dőlt dugába a terv. Szerkesztőségünk legnagyobb csalódására, persze meglepődnénk, ha a film itthon moziba kerülne. Mi inkább a DVD-re tippelünk...

»SHREK 4

Tegye a szívére a kezét mindenki, és nyugodtan vallja be, hogy a harmadik Shrek botrányosan rossz lett. Mi így teszünk, s elismerjük, hogy az első zseniális volt, a második nézhető, de a harmadikon maximum egyszer nevettünk, akkor is kínunkban. Sajnos ennek ellenére még ez a rész is siker volt, így 2010-et már nem úszszuk meg a negyedik rész nélkül. Most mondja bárki, hogy ez nem a tökéletes rókabőr? És ha a harmadik nem volt vicces, akkor a negyedik vajon az lehet? Nem tudjuk, de abban biztosak vagyunk, hogy ennek a kérdésnek nem is fogunk utánajárni...

»BECSTELEN BRIGANTYK«

Lemezek száma: 2 lemez
Ára: 4290 Ft
Megjelenés: 2010 január 26.

Quentin Tarantinót a legutóbbi munkája (Death Proof – Halálbiztos) után sokan kritizálták (mi mondjuk szerettük azt a filmet is), ám idén ismét megmutatta, hogy ő az egyik legeredetibb és legmerészebb rendező Hollywoodban. Ki más lenne annyira „pofátlan”, hogy megragadja a sokak által Oscar-mágnesnek használt II. világháború és náci bűnök tematikáját, hogy aztán azt egy western jellegű történetbe öntse, hihetetlen karakterekkel, zseniális párbeszédekkel és abszurd vérengzéssel. A Becstelen Brigantyk pár helyen kiverte a biztosítékot, de még így is az év egyik legjobb filmje, nem mellesleg a Ponyvaregény után Tarantino második legjobb munkája. Most pedig itt a DVD változat, amely elérhető lesz egy-, és dupla lemezes változatban. Ez utóbbin számos extra kapott helyet, úgymint bővített és alternatív jelenetek, a filmben is látható mozi, a Nemzet büszkesége, jó pár kisfilm, előzetesek, bakiparádé és képgaléria. Láttunk ugyan ennél már ütősebb korongot, de a felhozatal így sem vall szégyent, jó pár kellemes pillanatot ad hozzá az egyébként is zseniális filmhez. Szóval valóban egy kihagyhatatlan darab, és ehhez mi már csak annyit tennénk hozzá, hogy „Árrivedercsi!”.«

»MÁSNAPOSAK«

»Lemezek száma: 1 lemez
»Ára: 3290 FT
»Megjelenés: december 9.

Ha nem számoljuk a bal oldalon éltetett Zombielandet, akkor az idei év egyik legjobb vígjátéka mindenképpen a Másnaposak volt, ami négy barát történetét meséli el, akik az egyikük esküvője előtt Las Vegasba mennek mulatni – utoljára még egy jó nagyot. Aki látta a filmet, az tudja, hogy a buli jobban is sikerül, mint ahogy azt a srácok tervezték, persze számunkra mindez csak a másnap előkotort emlékekből áll össze, a másnapos fickókat követve járjuk végig az összes helyszínt, és szép lassan mindenre fény derül. Csak néhány momentum, amire érdemes visszaemlékezni: kisbaba, sztriptíztáncosnő, tigris, Mike Tyson, villámesküvő... A négy Las Vegas-i betyár kalandja simán újranézhető, a poénok ugyanúgy ütnek, mint első alkalommal, így akik annak idején jól szórakoztak a moziban, azok a DVD-ben sem fognak csalódni. Már persze, ha a filmet nézzük, ugyanis extrák tekintetében nem vagyunk olyan nagyon eleresztve. A film ugyanis egyetlen lemezen érkezik, és az alkotáson túl csupán két kisfilmet (A pusztítás térképe, A három jóbarát dala), egy bakiparádét és egy előzetest találunk a korongon. Meglehetősen szegényes felhozatal, pedig ha valamihez, hát ehhez a mozihoz biztosan lehetett volna pakolni szórakoztató anyagokat – például egy ütős audiokommentárt. Persze ennek ellenére is ajánljuk nektek ezt a DVD-t, hiszen a Másnaposak olyan film, amit jó elővenni egy esős délután, hogy némi napfényt és jókedvet varázsoljunk a lakásba.«

»PC GURU MOZIS LEGINKÁBBVÁRÓ-LISTA

»ARMORED

Meséltük már, hogy hazánk büszkesége, Antal Nimród kapta meg a legújabb Predator-film rendezését, ami azóta le is zajlott, már csak az utómunkálatok vannak hátra. Mielőtt ez a mozikba kerülne, még itt van Nimród korábbi munkája, az Armored, amit szintén Amerikában forgatott, méghozzá nem is akármilyen szereplőgárdával: Matt Dillon, Laurence Fishburne, Jean Reno... A sztori olyan pénzszállító őrökről fog szólni, akik egy hatalmas balhét terveznek, amibe természetesen itt-ott egy kis hiba csúszik. Nem túl eredeti, de mi azért bízunk benne, hogy Antal Nimród összehozott valami tutit...

»THE WOLFMAN

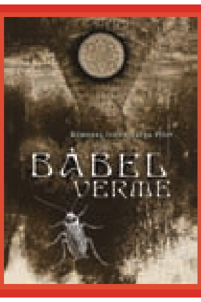
Bevalljuk, láttuk a New Moon című rettenetet, és majdnem elsírtuk magunkat az edzőcipős, fura farmeres farkasemberektől. Gyalázat ami abban a filmben történt, éppen ezért várjuk már nagyon a Wolfmant, hiszen végre egy mozi, amiben a farkasembereknek jut a főszerep. Konkrétan egynek, akit Benicio Del Toro alakít. Mindezt a viktoriánus Angliában, szóval hangulatban nem lesz hiány. Nem mellesleg Sir Anthony Hopkins is játszik ebben az alkotásban, szóval valószínűleg a színészi játékra sem lesz panasz. Csak az a baj, hogy messze van még február...

»WALL STREET 2

Emlékszik valaki a Tőzsdecápák című filmre? Nem? Akkor ideje pótolni, ugyanis igazi klasszikusról van szó, amiben Charlie Sheen és Michael Douglas brillírozott annak idején. Hiszitek vagy sem, jó húsz évvel az első rész után jön a folytatás, amiben Shia LeBeouf az egyik főszereplő, és a rendező nem más, mint Oliver Stone. Nem vagyunk ugyan meggyőződve róla, hogy ez egy jó mozi lesz, de a régi film tisztelete, és a kíváncsiság, hogy az öreg Stone mit hoz össze, arra ösztönöz minket, hogy megnézzük ezt az alkotást. Az érkezése valamikor áprilisban várható...

KÉPREGÉNY - KATALÓGUS

Karácsonyi számunkban ismét képregény-katalógussal jelentkezünk, a nemrég megrendezésre került Hungarocomix 2009 kilenc kapcsán, hiszen a rendezvényre számos új képregény, vagy képregénnyel kapcsolatos kiadvány jelent meg. Ebből szemezgetünk most nektek, összeállításunkból bárki kiválaszthatja a neki tetsző formájú, műfajú, kivitelezésű rajzolt történetet. Jó szemezgetést!



Bábel Verme

Kiadó» Roham Kiadó
Ár» 790 Ft
Oldalszám» 36
Műfaj» Fantasy
Kivitelezés» Képregényfüzet

Rövid ismertető»
A Bábel Verme magyar alkotók (Kemenes Iván és Varga Péter) munkája, és a történet a XX. század első éveibe kalauzol minket, méghozzá Budapestre, ahol igen nagy az élet az 1000 éves államalapítás okán. Mindenki izgatottan várja a földalatti elkészültét is, ám a főváros mélyén egy régi titkot bolygatnak meg az építők, s a munka verejtéke igen hamar vérré változik...«

Fekete Fehér Képregénymúzeum 6. – Rajzolt mozi

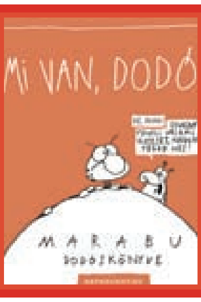
Kiadó» Windom Kiadó
Ár» 900 Ft
Oldalszám» 52
Műfaj» Kaland
Kivitelezés» irkatűzés

Rövid ismertető»
Szintén magyar képregény, amely a sokak által kedvelt Fazekas Attila munkásságából ad némi ízelítőt. Igazi klasszikus képregények az aranykornak nevezett érából, és ahogy a Fekete Fehér Képregénymúzeum alcíme is mutatja, ezúttal csupa olyan rajzolt kaland elevenedik meg a szemünk előtt, ami látható volt film formában is. Film és képregényrajongóknak mondhatni kötelező darab.«

Kázmér és Huba: A tudományos fejlődés zsákutcája

Kiadó» Vad Virágok Könyvműhely
Ár» 2290 Ft
Oldalszám» 128
Műfaj» Humor
Kivitelezés» Ragasztott puhakötés

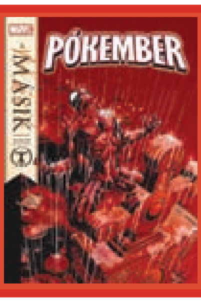
Rövid ismertető»
A minden lében két kanál szőke kissrác, Kázmér, és elmaradhatatlan társa, Huba kalandjai elérték a hatodik kötetet, a rajongók legnagyobb örömére. A fekete-fehér kalandok tovább folytatódnak, rajongóknak természetesen kihagyhatatlan A tudományos fejlődés zsákutcája, ám azoknak sem kell aggódniuk, akik eddig nem barátkoztak Kázmérékkal, hiszen a kötet önmagában is hasfalszaggató élmény.«



Mi van, Dodó?

Kiadó» Képregény Nagyker
Ár» 2990
Oldalszám»
Műfaj» Humor
Kivitelezés» Fekete-fehér

Rövid ismertető»
Három éve már beszerezhettünk egy Dodó kötetet, s idén jött el a pillanat, hogy megjelenjen a „folytatás", amely a Marabu „teljes" Dodó-könyve alcímet viseli. Talán ebből is sejthető, hogy egy kibővített kiadást kapunk, amelyben szerepel az eddig megjelent összes comic-strip. A Magyarországon igen népszerű karikaturista kötete kiváló ajándék, és természetesen kihagyhatatlan a rövid képregénycsíkok rajongóinak.«



Pókember – A másik #1

Kiadó» Kingpin
Ár» 2995 Ft
Oldalszám» 128
Műfaj» Szuperhősös
Kivitelezés» Ragasztott puhakötés

Rövid ismertető»
Tovább gördül Pókember kalandja, méghozzá egy igen nagy port kavart történettel, amelyben visszatér Morlun, hősünk talán legdurvább ellenfele. A tizenkét részes történet két kötetben lát napvilágot, így most a teljes sztori első felét kapjuk meg. A rajz kiváló, a történet lehengerlő, de ez a kaland kifejezetten azoknak ajánlott, akik amúgy otthon vannak a hálószövő világában. Nekik viszont kötelező.«

Buborékhámozó #7

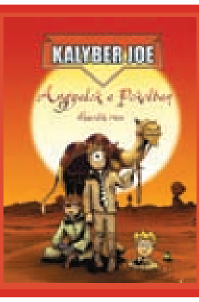
Kiadó» Nero Blanco Comix
Ár» 500 Ft
Oldalszám» 32
Műfaj» szaklap
Kivitelezés» irkatűzött

Rövid ismertető»
Nem kifejezetten képregény, hanem lényegében képregényes szaklap, amelyben a műfaj szinte minden ágáról és különleges képegényekről találhatunk szakavatott írásokat. A hetedik füzetben terítékre kerül a frissen feldolgozott Kis Herceg, a Sandman, olvashatunk a Vasemberről és sok más érdekes témáról. Kiváltképp azoknak ajánljuk, akik nemcsak a képregényeket szeretik, de a mögöttük megbúvó valódi világot is.«

Nero Blanco Comix #5

Kiadó» Nero Blanco Comix
Ár» 500 Ft
Oldalszám» 32
Műfaj» Magyar képregények
Kivitelezés» irkatűzött

Rövid ismertető»
A Nero Blanco Comix lényegében egy képregény-antológia, amelyben rövidebb magyar képregények kaptak helyet. Az ötödik számban összesen hét rajzolt történet található, egytől egyig fiatal alkotóktól, mindenféle műfajban. Ezt a kiadványt kifejezetten azoknak ajánljuk, akik kíváncsiak a hazai „indie-képregényre", és nyitottak a különböző, mainstreamnek nem nevezhető munkákra.«



Kalyber Joe #5 – Angyalok a pokolban 2.

Kiadó»
Ár» 1200 Ft
Oldalszám» 40
Műfaj» Kaland
Kivitelezés» Képregényfüzet

Rövid ismertető»
Magyarország egyik legjobb kalandképregénye az ötödik részéhez érkezett, folytatódik a negyedik részben elkezdődött történet, s ezúttal le is zárul a nagy kaland, ami egészen Egyiptomig vezette a hőseinket. Ismét jókora adag humor és kellemes grafika várja az olvasókat. A sorozat rajongóinak kötelező vétel, mindenki másnak érdemes beszerezni az előzményeket, ha belevágnának a kalandba.«

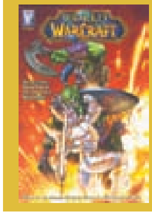
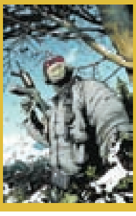
Marketing Stratégia

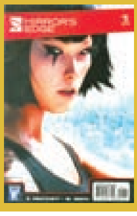
Kiadó» Roham Kiadó
Ár» 1490 Ft
Oldalszám» 96
Műfaj» Kortárs magyar képregény
Kivitelezés» színes, kartonált

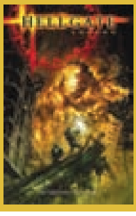
Rövid ismertető»
Szintén egy magyar alkotás, amely sajátos történetével és meglehetősen egyedi képi világával igyekszik megfogni az olvasóközönséget. Műfaja mondhatni meghatározhatatlan, de talán éppen ezért lebilincselő olvasmány, ahol egy férfi tartja fogva egy kisvárosi kocsma ivóközönségét. Hétköznapinak tetsző, de mégsem mindennapi képregény, kifejezetten azoknak, akik szeretik a merőben új élményeket – képregényben is.«

TRILLIAN NYEREMÉNYJÁTÉK!

Karácsony alkalmából a **Trillian Képregénybolt** nyereményjátékot hirdetett, melynek keretében bárki nyerhet egyéves előfizetést egy szabadon választott, videojáték alapján készült képregényre. Ahhoz, hogy részt vehess a nyereményjátékban, nem kell mást tenned, mint ellátogatnod a **www.pcguru.hu/trillian** címre, ott (pontosan) kitölteni a személyes adatokat és válaszolni egyetlen egyszerű kérdésre. A nyertest e-mailben értesítjük, és ezt követően a 2010-es évre választhat egy képregényt, amit aztán minden hónapban átvehet a Trillian képregényboltban. Játékra fel, mindenkinek sok szerencsét kívánunk! (**A játék határideje: 2009. december 31.**)





TRILLIAN KÉPREGÉNYBOLT
1074 Budapest, Rákóczi út 54.
(Blaha Lujza tér) Rákóczi Center 12. üzlet
Nyitvatartás: H-P: 11-19 SZ: 11-15
Telefon: 06-1/210-83-77
E-mail: trillian@kepregeny.net

KIVÁLASZTOTTAK – A TE UTAD

„Gondold át jól – szólt a varázsló. Több utad is lehet. Az egyik ösvényen kitűnő harcos, esetleg gladiátor, vagy – ki tudja? – lovag válik belőled. Aztán – vonta meg vállát – ott van a görbe út, a tolvajoké, dalnokoké. De válhat belőled kámzsás pap, vagy szerzetesi életmódot folytató harcmester is. Ilyenkor szigorúan, fegyelmezetten ülsz, és várod, hogy megtöltsék a fejed tudással. A mágia pedig – ahogy láthatod – az én utam. Türelemmel van kikövezve, és önuralom kell hozzá. A harci képességed és eszed mindegyikhez megvan, és nem hiszem, hogy bármelyik út különb lenne a másiknál. Egyszerű a kérdés: Te melyiket választanád?"

A bevezetőben olvasott választási lehetőségeid vannak a Kiválasztottak, a M.A.G.U.S. kártyajátékban. Itt te döntesz, hogy tűzvarázslókat, bárdokat, fejvadásznőket vagy éppen kardművészeket akarsz irányítani. Mint nagyhatalmú mágus, ezt te határozod meg. Ez nagyon fontos! Ebben a kártyajátékban nemcsak játszol a lapokkal, hanem te választhatod meg azt is, hogy éppen melyiket és mire szándékozod felhasználni. A Kiválasztottak egy gyűjtögetős kártyajáték, melyben minden lap más és más, és a paklidat te állíthatod össze. Különböző tájak lényeit irányíthatod, vezetheted csatába. Elfeket, törpéket, orkokat, aquirokat, embereket – de össze is keverheted őket, ha úgy tartja kedved. A döntéseden múlik, hogy melyik ötletedet hogyan valósítod meg. Kihegyezheted a paklidat harcra, vagy várhatsz, hogy kihasználd ellenfeled gyengeségeit, esetleg számbeli fölénnyel arathatsz diadalt. A feltételek mindehez adottak.

Ebben a kártyajátékban a játék már akkor megkezdődik, mikor a paklidat összeállítod. A számtalan lehetőség közül eldöntheted, hogy küldetéseket akarsz-e teljesíteni, vagy ellenfeledet támadod. Játszhatsz lerohanó, vagy kivárásra épülő paklival. Választhatod, hogy boszorkányokkal manipulálod-e az ellenfeled, vagy fejvadászokkal vállalsz orgyilkos küldetéseket. Trükkös csapdákat és félelmetes szörnyeket állíthatsz ellenfeled útjába. Rajtad múlik, hogy a harcművészek pusztakezes harcmodorát, a papok gyógyító mágiáját, a boszorkánymesteri rontásokat, vagy éppen a lovagias harcmodort favorizálod-e. Mindezt pillanatnyi kedved, és vérmérsékleted szerint döntheted el. A paklidat meccsről meccsre fejlesztheted, vagy ha már nem tetszik, egyszerűen össze tudsz állítani egy újat. Egy olyat, amihez éppen kedved van: és ekkor megint lehetőséged van valami különlegeset, egyedit kitalálni, amivel meglepheted ellenfeleidet.

JÁTÉKLEHETŐSÉG

Jól megy a játék? Indulj versenyen! Erre számos lehetőség kínálkozik, amelyben segít a játék versenynaptára. Játszhatsz haverokkal, baráti társaságban, vagy versenyeken, idegen paklikkal szemben. Az egyik persze nem zárja ki a másikat. Az ötletelés, a paklik kipróbálása mindenkinél baráti játékban történik. Ilyenkor dől el, hogy az adott koncepció érdemes-e a játékra, és ha igen, milyen ellenfelekkel szemben hoz biztos győzelmet. Ehhez természetesen segítséget is kaphatsz: internetes fórumok, játékosok, és a hivatalos honlap is rengeteg tippet ad. Itt a legjobb versenypaklik mindenki számára megtekinthetők. Amennyiben a játék felkeltette az érdeklődésedet, látogass el a kiadó honlapjára (*www.ketmagus.hu*), ahol rengeteg információ, hír, ötlet áll a játékosok rendelkezésére, a kezdők pedig megtudhatják, hogy miként lehet a játékot ingyen kipróbálni.

FIZESSEN ELŐ LAPJAINKRA!

Ne hagyjon ki egyetlen lapszámot sem!
Házhoz szállítjuk kedvenc lapjait!

Előfizetés megrendelés: http://shop.motorpresse.hu
vagy a www.itmediabolt.hu weboldalon,
e-mailben: mpb@motorpresse.hu címen,
telefonon: 06-1-577-2666 vagy a 06-1-577-2615-ös számon,
telefaxon: 06-1-577-2690-es számon.

RENDELJE MEG MOST!

motor presse budapest

»PoP: Forgotten Sands

A Ubisoft jelen lapszámunk megjelenése után két nappal tervezi bejelenteni a Prince of Persia legújabb epizódját, amivel kapcsolatban még csak egy dolog biztos: a jobb oldalt látható logó korántsem a végleges változat, csak gyorsan összedobtak valamit, hogy reklámozhassák kicsit a december 12-i bemutatkozást. Vajon a rajzfilmszerű vonal marad, a vidám, Elikás csipkelődéssel, vagy valami komolyabb, sötétebb hangulatú váltás következik? Továbbra is a folyamatos játékélmény áll majd mindenek felett, vagy a fejlesztők nehezítenek kicsit a játékmeneten? A kazuár réteg a célközönség, vagy meghallgatásra talál a milliónyi fanatikus PoP-rajongó siráma? Nos, mindezen kérdésekre csak a következő számban kaphatunk választ, de azt hiszem, a játékipar egyik legnagyobb nevének újabb részére megéri várni kicsit.«

»R.U.S.E. béta teszt

Amikor először kaptunk hírt a R.U.S.E.-ról, nem is igazán tudtuk hova tenni a játékot. Két srác egységeket tologatott a Microsoft Surface nevű, egyelőre a felesleges sci-fi kategóriájába sorolható, érintőképernyőbe oltott dohányzóasztalán – nos, ez azért nem az a lehetőség, amire minden PC-s felkapja a fejét. Aztán a GamesComon lehetőségünk akadt kipróbálni mindezt a jó öreg egér-billentyűzet kombinációval is, és rögtön belezeszerettünk az egymás átverésére alapozó RTS-be. A játékmenet rengeteg apró újdonságot hoz, a grafika láttán a szavunk is elállt, így természetesen kapva kaptunk az alkalmon, mikor a Ubisoft megkeresett minket a VIP béta teszt lehetőségével. Chris éppen most is az ellenfeleket gyalázza, élményeinek összefoglalóját a következő számban keressétek!«

»Mass Effect 2

Stílusosabb lett volna, ha a mostani teljes játékunk mellé a Mass Effect második részének tesztjét is oda tudtuk volna adni nektek, de ekkora hatalmunk még nekünk sincsen. Ezzel szemben a következő számban már minden valószínűség szerint beszámolunk Shepard parancsnok viselt dolgairól, elmondjuk, melyik planétán érdemes kocsmázni, eláruljuk, hogy melyik űrkikötőben a legléhábbak a táncoslányok, és azt sem felejtjük el alaposan kivesézni, melyik fegyver sebzésének látványát oldották meg a legdurvábban a fejlesztők. Természetesen lesz szó majd az olyan apróságokról is, hogy fel tud-e nőni a folytatás a remek első epizód (és az időközben elkövetett marketing) hatására kialakult durva elvárásoknak, vagy mint minden sorozatban, a Mass Effectben is a második rész lesz az, amit később csak úgy emlegetünk, hogy hát lett volna még mit faragni rajta.«

»Dark Void

2009-ben már hatalmasat csalódtunk egy olyan játékban, amit a TPS-ek új mérföldkövének állított be előzetesen annak fejlesztője (igen, a csúf, ostoba és minden szempontból vérlázító Damnationről beszélünk), így kicsit félve nyúlunk majd a Dark Voidhoz. Elsőre kitűnő matériának tűnik ez a rakétahátizsákos móka, és bár az utolsó napon Kölnben a valaha megtartott legrövidebb előadás keretein belül kaptunk betekintést a játékba, azért nem csalódtunk, mert úgy tűnt, hogy a cím hozza majd mindazt, amit előzetesen elvárunk egy olyan programtól, ami alapvetően a repkedésre és a lövöldözésre épít: repkedhetünk és lövöldözhetünk benne rogyásig. A történet szerint a főszereplő egy párhuzamos világba kerül majd át, ahol a legnagyobb különbség a mostani valósághoz képest az lesz, hogy gonosz földönkívüliek szállják meg a bolygónkat, ami egyrészt totál szívás, másrészt viszont pont jól jön, ha az ember harmadik személyű lövöldét programoz.«

KERESSE az újságárusoknál!

JÁTÉKOS BOLDOG KARÁCSONYT!
NEED FOR SPEED SHIFT
SZOFTVER H MAGYAR FELIRATTAL
FIFA 10
EA SPORTS
MAGYAR kommentárral
PS3, X360
12.990.-
PC, PS2*, PSP
8.990.-
PC DVD ROM
PLAYSTATION 3
PSP
XBOX 360
* A Need for Speed Shift PS2 platformon nem elérhető, PSP-n pedig nem rendelkezik magyar felirattal. A FIFA 10 PSP-n magyar felirattal érhető el.